COMPUTER GAMES

LUGLIO AGOSTO 1984 L.3500

IL MENSILE PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO

PROGRAMMI: SIMULATE AL COMPUTER LE VOSTRE VACANZE

ESCLUSIVO: COME CREARE I VOSTRI GIOCHI DA SOLI

I MISTERI DI MS PAC-MAN FINALMENTE SVELATI

800 XL IL NUOVO COMPUTER DA CASA FIRMATO ATARI

ALBERTO PERUZZO EDITORE

"Senti, senti. Ma se il nastro non è MAXELL, anche la chitarra di Eric Clapton si sgonfia."

DELPI

Su un nastro qualsiasi, anche una chitarra suonata da dio perde la sua grinta. Maxell invece, sta dalla parte degli strumenti. Il nuovo nastro Super Fine Epitaxial amplia la gamma dinamica e riduce a zero il rumore di fondo. La nuova meccanica Phase Accuracy evita anche il minimo sbilanciamento nell'ascolto stereo.
Maxell è davvero un'altra musica.

maxell®

È TUTTA UN'ALTRA MUSICA.

CHI HA PAURA DEI GIOCHI?

Nella *Vita elettronica,* l'ultimo libro di Michael Crichton, una divertente guida per chi compie i primi passi nella selva dell'informatica, alla voce «Giochi» si legge: «La rivoluzione dei microprocessori è stata scatenata dai giochi, e questa è una delle ragioni per cui essi ispirano sentimenti contradditori nel pubblico... Che dire dei giochi elettronici?
Molti vedono con preoccupazione la grande popolarità di questi giochi tra i giovani. A me non sembra il caso di drammatizzare. I giochi elettronici sono l'hula-hoop degli anni Ottanta.
Nel frattempo è opportuno ribadire ai ragazzi che è necessario anche frequentare la scuola e cercare un certo equilibrio tra il tempo passato nei bar a giocare e qualche altro passatempo tradizionale, come gli sport. Tuttavia, a differenza degli hula-hoop, i giochi computerizzati dei nostri giorni rappresentano un fenomeno di transizione che sfocerà in una permanente alterazione del nostro mondo.
I computers sono il giocattolo più irresistibile mai inventato. Già negli anni Cinquanta, i grossi computers venivano usati proditoriamente per improvvisarvi giochi, e il primo videogame è stato inventato nel 1962. Nel futuro ci attendono giochi sempre più complessi e difficili. E perché no? Giocare è un modo di fare amicizia con la macchina».
Da un colloquio con Alan Kay (*vedi Notiziario*), ex vice-presidente dell'Atari e ora in procinto di passare alla Apple, abbiamo appreso che ci sono altri modi di giocare con i videogames. La Borsa, per esempio. I destini di alcune grandi case produttrici dipendono molto dai giochi in Borsa, dagli umori di Wall Street. Insomma i «grandi» devono far finta di scandalizzarsi di fronte a certi fenomeni, solo per poter giocare con più tranquillità.
C'è un'espressione americana che definisce i giochi elettronici di intrattenimento come «mind guns», fucili per cervelli. Ora, questa felice espressione è variamente interpretabile. Fucili, nel senso che colpiscono il cervello, e lo ottenebrano, dei giocatori accaniti; fucili che servono ad «ammazzare» il tempo, a non pensare troppo; armi della mente per conquistare nuovi territori di divertimento, di indagine, di lavoro. Inutile aggiungere che propendiamo per la terza interpretazione. — *Aldo Grasso.*

SOMMARIO

COMPUTER GAMES

N. 4 - LUGLIO-AGOSTO 1984 - L. 3500

Direttore responsabile
Alberto Peruzzo

Direttore
Aldo Grasso

Responsabile della redazione
Nadia Gelmi

Ideazione grafica e impaginazione
Daniele Verucchi
Raffaele Laviano

Direttore tecnico
Attilio Bucchi

Hanno collaborato a questo numero: Renata Beltrami, Andrea Bettetini, Francesco Carlà, Andrea Granelli (sezione informatica), Stefano Miari, Enrico Minetti, Roberto Moneda, Alessandro Peruzzo, Emanuele Rimini, Elena Schiavini, Maurizio Vagnozzi, (programma vacanze).

Redazione americana: Michael Blanchet, Steve Bloom, Dan Gutman, Roberto Guerra, Owen Linzamayer, Paul Stokstad.

Illustratori: Jeanette Adams, Phillip Anderson, Antonio De Robertis (copertina), Josie Yee, Nina Wallace.

Fotografi: Enrico Ferrorelli/Wheeler Pictures, John Goodman, Scott Morgan.

COMPUTER GAMES - **Peruzzo Periodici** del GRUPPO ALBERTO PERUZZO. *Presidente:* Alberto Peruzzo. *Direttore editoriale:* Benedetto Mosca. *Direzione e Amministrazione:* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, tel. (02)6596101. Telex APER I 314041.

Registrazione del Tribunale di Milano n. 501 del 29 ottobre 1983. Printed in Italy. *Pubblicità:* Concessionaria esclusiva per la pubblicità: S.P.I., società per la pubblicità in Italia, 20121 Milano, Via Manzoni 37, tel. (02) 63131 *Stampa:* Nuovo Istituto Italiano d'Arti Grafiche, 24100 Bergamo, Via Zanica 92. *Composizione:* La nuova fotocomposizione srl, 20124 Milano, V. Monte Grappa 6. *Spedizione:* Abb. Postale Gruppo III/70. *Distribuzione in Italia:* Rizzoli Editore, 20123 Milano, Via A. Rizzoli 2, tel. (02) 2588. *Distribuzione all'estero:* Messaggerie internazionali per la distribuzione della Stampa srl, 20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (Mi); Via Calabria 23, tel. (02) 90722027/28/29. *Arretrati:* i numeri arretrati vanno richiesti a: **Peruzzo Periodici** - *ufficio arretrati,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, inviando anticipatamente l'importo, che corrisponde al doppio del prezzo di copertina, a mezzo assegno o a mezzo c/c post. n. 182909. *Abbonamenti:* **Peruzzo Periodici** - *ufficio abbonamenti,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8. Abbonamento annuo L. 35.000.

I DINOSAURI AVEVANO DUE CUORI?

Gli scienzati pensano di sì

MA SE VUOI SAPERNE DI PIU DEVI LEGGERE

IL GRANDE MENSILE DI SCIENZA TECNICA STORIA E CURIOSITÀ DELLA NATURA

DIRETTO DA AMBROGIO FOGAR

VIDEOLETTERE

Questa pagina è aperta alla tua collaborazione: richiedici informazioni e chiarimenti, inviaci proposte di articoli, raccontini, che abbiano per protagonista il mondo dei videogiochi. Tutte le lettere vanno spedite a COMPUTER GAMES, via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.

Un sistema straniero

Cari amici vi scrivo perché da tempo cerco una risposta ai miei interrogativi. Due anni fa, quando abitavo a San Francisco, comprai una console Atari. Tutto andava bene fino al momento in cui mi sono trasferito in Italia. Qui il mio sistema non può funzionare, così almeno mi hanno detto. Perché? Non è assolutamente guasto e non so proprio come fare.

Andrea Torringhi - Quarrata (PT)

La tua console non può funzionare perché il sistema di trasmissione delle immagini italiano è diverso da quello degli Stati Uniti. I sistemi standard europei, PAL e SECAM, si basano su 625 linee, mentre quello statunitense, l'NTSC, usa 525 linee. La tua console sarà infatti tarata per quest'ultimo sistema e quindi non ti permette di «vedere» l'immagine in Italia.

Prova a rivolgerti a qualche filiale dell'Atari. Per una eventuale sostituzione dell'apparecchio o chiedi altre soluzioni.

Sempre più software

Sono un vostro appassionato lettore e vorrei darvi alcuni suggerimenti: aumentare il numero delle lettere e ampliare la rubrica «Gira e gioca». Inoltre vorrei chiedervi di pubblicare nella sezione «Provaci subito» anche alcuni programmi per il nuovo computer dell'Atari 800 XL.

Fabrizio Morandi - Modena

Prendiamo atto dei tuoi consigli utilissimi. Per i prossimi numeri abbiamo già in programma di «rivoluzionare» le rubriche «Cartellone» e «Gira e gioca» per dare ai nostri lettori sempre più informazioni sui loro giochi preferiti.

L'inserimento dei programmi dell'Atari 800 XL è già stato previsto. Abbiamo temporeggiato un po', in modo che questo nuovissimo computer «prendesse piede».

Il grande salto verso il computer

Cara Redazione, vi prego aiutatemi («Help me»)! Posseggo già da molto tempo una console Intellivision ed ora, grazie anche alla vostra rivista, sto compiendo il grande salto verso il mondo dei computers, ma ho dei grossi problemi e dubbi che spero voi risolviate! Dopo aver letto la recensione dell'Adam, apparsa sul secondo numero, avrei scelto di acquistare questo computer, ma alcuni giorni fa alcuni amici mi hanno informato che l'Adam sarà per ora disponibile solo nella versione di modulo d'espansione della console Colecovision e che costerà con la stampante 1 milione e 600 mila a cui andranno sommate 400.000 mila circa per la console Colecovision, con il fantasmagorico totale di due milioni di lire (2.000.000). Non vi sembra che il prezzo sia inaccessibile per molti videodipendenti come me? Si può risparmiare qualcosa non comperando la stampante oppure bisogna comperare tutto in blocco? Purtroppo se quello sarà il prezzo dell'Adam sarò costretto ad acquistare o un Commodore 64 o un Atari 800, ma non sono molto contento di questi prodotti sotto il punto di vista per un uso come centraline di videogames: difatti sono stato molto deluso da alcune videate di altrettanti giochi per questi due computers. Vi prego di rispondermi tenendo conto che io (come fanno molti altri) senza alcun sentimento di vergogna, il computer lo userei all'80%, e forse qualcosa in più, per giocarci. Per questo avrei scelto l'Adam, visto che può usare le fantastiche cartucce Colecovision, ma purtroppo il suo prezzo è troppo alto per me. Game over!

Marco Musaragno - Venezia

Caro Marco, capiamo perfettamente il tuo «dramma», ma purtroppo noi non possiamo in alcun modo modificare i prezzi di mercato imposti dalle aziende e ci dispiace confermare che quelli che ti hanno fornito sono proprio esatti).

Indubbiamente sei rimasto affascinato dall'Adam, ma anche se la tua scelta (forse un po' forzata per comprensibili motivi economici) dovesse ricadere su uno degli altri due computers, non crediamo che tu te ne debba un giorno pentire. Le qualità tecniche dell'hardware sono ottime e i programmi disponibili numerosi.

Un messaggio per le aziende

Siamo due piccoli lettori della vostra rivista e come tanti altri bambini abbiamo lasciato un po' perdere i giochi tradizionali, come le macchinine, i soldatini, le costruzioni, per dedicarci ai videogames. Secondo noi le ditte che costruiscono questi giochi elettronici devono costruire più fiabe e cartoni animati che guerre. La fantasia del bimbo si arricchisce di più con delle storie divertenti e non invece pensando solo a distruggere il nemico. Attraverso COMPUTER GAMES noi vogliamo rivolgere il seguente messaggio alle case costruttrici: «Care marche di videogiochi, abbiamo scritto tre righe in cui diciamo di fabbricare più giochi di fiabe così i bambini arricchiscono la loro fantasia e non hanno invece il senso della guerra». Grazie e tanti saluti.

Simone Ghedini e Andrea Pontiggia - Milano

Errata corrige

Per un errore avvenuto in fase di stampa sono state invertite tra loro le fotografie dei signori Franco Del Vecchio, direttore marketing della Apple, e Giovanni Capparella, product manager della Melchioni, pubblicate nella rubrica a «Video spento» del numero di giugno di COMPUTER GAMES. Ce ne scusiamo con gli interessati.

NOTIZIARIO

CRONACHE DAL MONDO DEI GAMES

COMPUTER IN POPPA PER AZZURRA

Un invito davvero esclusivo per la nostra redazione: accompagnare la gloriosa *Azzurra* nella sua prima uscita ufficiale. Una giornata grigia e piovosa, una delle tante che ci ha riservato questa nostra «maledetta primavera», un mare cupo e novembrino, hanno fatto da sfondo alla grande rentrée del nostro «dodici metri», un'uscita simbolica per dare il via alla nuova avventura della «star» rimessa a nuovo. Il ritorno in acqua ha segnato la ripresa degli allenamenti dei venti uomini di *Azzurra* per ritentare la prestigiosa sfida della Coppa America. L'appuntamento è a Perth, Australia, per il 1987. COMPUTER GAMES ha avuto il grande onore di assistere questa «prima» di *Azzurra* nelle acque dell'Adriatico, dopo un lungo periodo di meritato riposo, il piacere di trascorrere un'intera giornata con gli uomini d'oro dell'equipaggio e con lo staff tecnico al gran completo. C'erano davvero tutti. A cominciare da Cino Ricci, il «grande» skipper di *Azzurra*, occhi chiari, barba bionda, uno che non può permettersi indecisioni e che ha fatto della vela la sua vita, fin da quando, a sei anni, saliva sulle vecchie lance romagnole. Non poteva mancare Andrea Vallicelli, il padre di *Azzurra*, l'architetto romano che ha progettato il primo 12 metri S.I. italiano, erano presenti il timoniere Mauro Pellaschier, il tattico Tiziano Nava, Stefano Roberti, l'addetto alle vele e tutti gli altri. Infine c'era anche *Freedom*, la barca americana acquistata per far da «lepre» e allenare gli equipaggi. Insieme ad *Azzurra* e per la gioia dei nostri occhi si è lanciata in una lunga serie di «bordi incrociati» per sfoggiare la bellezza di uno spettacolare duello figurato.

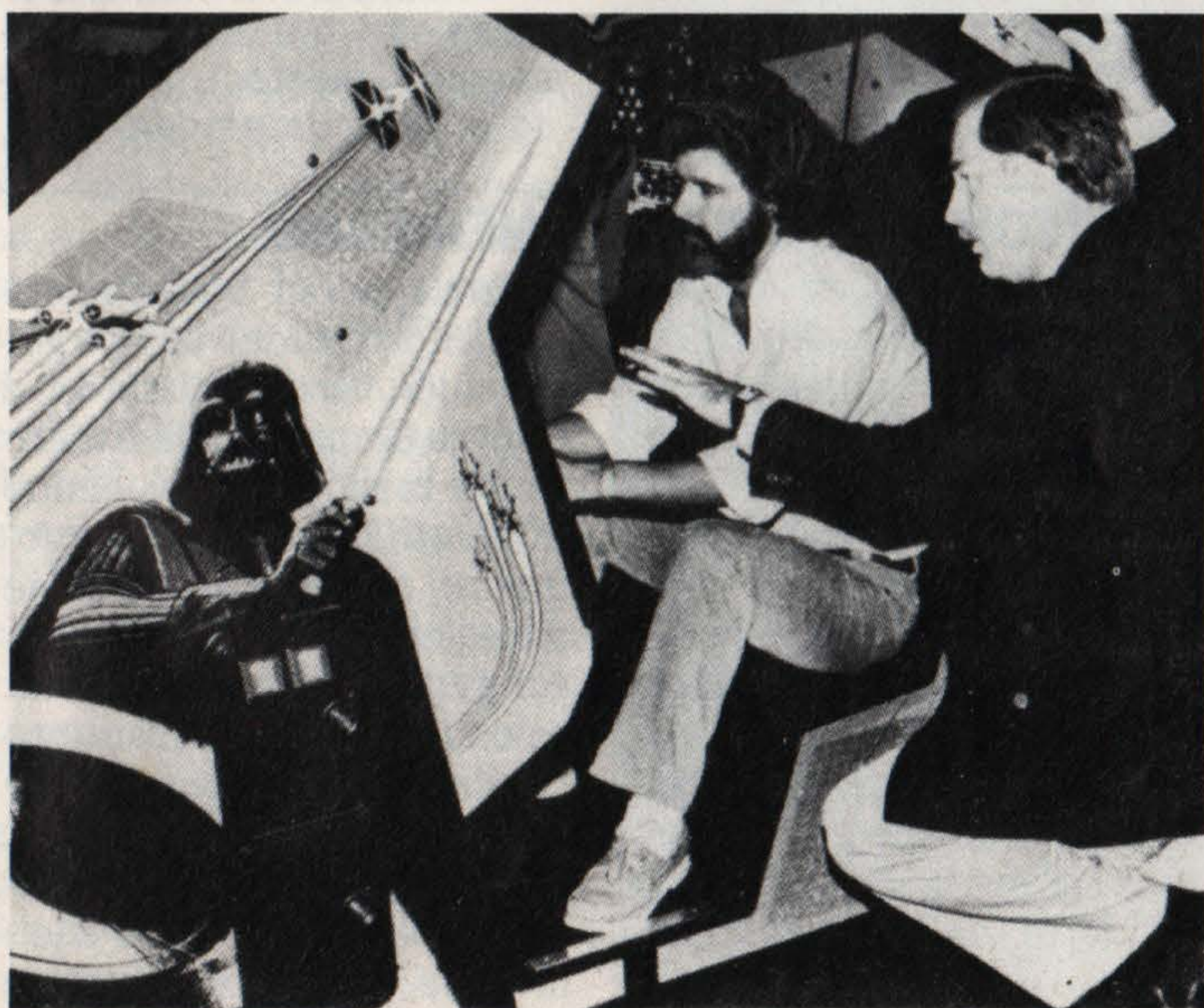
C'era anche Andrea De Marinis, il tecnico informatico, e con lui non potevamo non parlare a lungo di computers: anzi *Computer Games* era stato invitato proprio per questo! Regatare con un dodici metri, specialmente se la posta in campo è la sfida per la Coppa America, è un'operazione estremamente complessa. L'imbarcazione deve rendere al massimo, non si può lasciare nulla al caso. La forza e la direzione del vento, la velocità, il percorso di regata, i bordi, i punti in cui virare o strambare, la regolazione delle vele, ogni manovra richiede la massima precisione ed esattezza. Oggi il computer è divenuto uno strumento indispensabile, al pari della randa o del timone, un elemento estremamente diffuso e installato su quasi tutti i 12 metri da regata.

Il primo vero calcolatore installato su di un 12 metri risale al 1974, quando su *Courageous*, un vittorioso *Defender*, fu installato un elaboratore abbastanza potente, ma dai consumi troppo elevati. Per una serie di difficoltà nell'interfacciamento con la strumentazione analogica e con i display il grado di affidabilità della macchina risultava abbastanza scarso. Con il passare delle regate e degli anni le strumentazioni tecniche sono divenute sempre più

sofisticate e, con l'adozione dei display a cristalli liquidi, anche i consumi si sono notevolmente ridotti.

Già da qualche anno sono disponibili computers di bordo capaci di eseguire i calcoli più diversi e di fornire all'equipaggio dati e grandezza fondamentali. Anche su *Azzurra*, nonostante il poco tempo a disposizione e l'inesperienza dell'equipaggio, si è cercato di installare un sistema computerizzato, in grado di fornire all'equipaggio diverse funzioni sintetiche. È stata però una vera lotta contro il tempo e il sistema completo è arrivato a Newport solo dopo l'inizio delle regate e non è stato possibile renderlo interamente operativo. «Ora stiamo elaborando le linee di sviluppo delle strumentazioni da installare su *Azzurra* già per la prossima stagione agonistica e cercando di perfezionare il sistema in base all'esperienza acquisita» — ha detto Nicola Sironi, «l'ingegnere» del gruppo, collaboratore di Vallicelli per tutto quello che riguarda le tecnologie computerizzate applicate alla progettazione dello scafo — «Siamo ansiosi di iniziare una collaborazione su cui contiamo molto con la Honeywell per riuscire ad ottenere il massimo anche nel campo della simulazione».

Simulazione: ecco la parola chiave che è emersa anche dalle parole di De Marinis. Ci sembra infatti di aver colto quanto gli uomini e lo staff tecnico di *Azzurra* si aspettano dalla Honeywell. Si tratterebbe infatti di riuscire a installare un sistema computerizzato, non solo in grado di rilevare forze, velocità o direzione, ma anche di memorizzare una serie di situazioni tipo in relazione a particolari condizioni di vento, mare e strumentazione di bordo. Una volta giunti a terra si avrebbe a disposizione un vasto archivio di dati con i quali ricostruire le manovre ottimali. Si dovrebbe riuscire, in altre parole, a simulare dei veri e propri percorsi di regata che prevedano tutte le varianti possibili. L'equipaggio di *Azzurra* avrebbe così a portata di mano, soprattutto per le situazioni critiche e di estrema emergenza, una specie di mappa computerizzata per ritrovare «la via della vittoria». Il tutto ovviamente senza nulla togliere alle ottime capacità dei magnifici «venti» di *Azzurra*.

Sopra, la «celebrazione» di *Azzurra*. Nell'altra pagina, in alto, *Azzurra* in mare e sotto Cino Ricci.

USA LA FORZA, LUCAS

George Lucas può anche avere inventato la «Forza» (chi non ricorda le parole della voce fuori campo di *Guerre stellari*, «la Forza sia con voi»), ma questo non gli garantisce di essere un campione in *Star Wars*. Il celebre regista ha recentemente presentato il gioco da bar *Star Wars* nella sede della Lucasfilm, a Marin County in California, e non si può dire che abbia ottenuto punteggi favolosi.

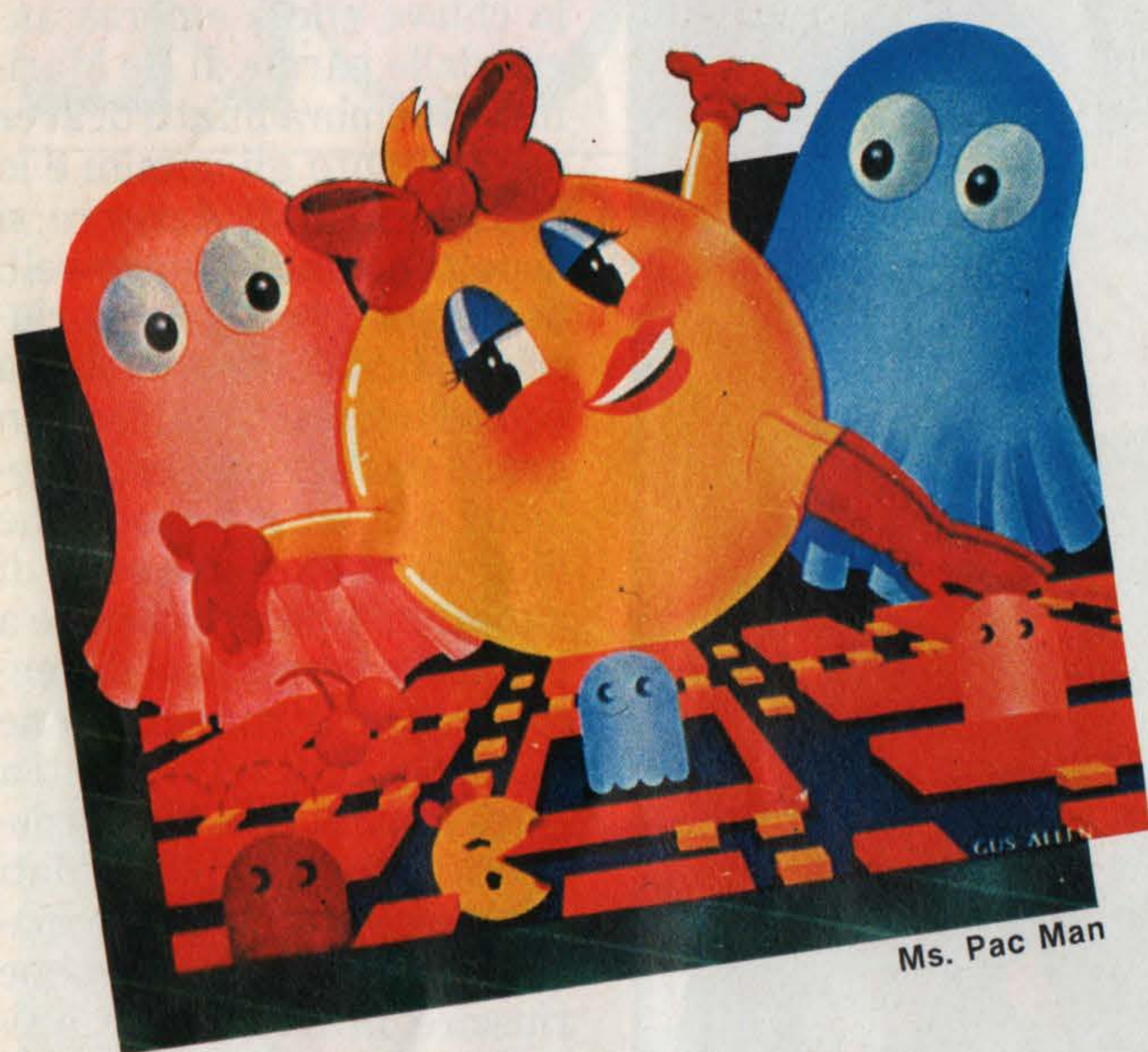
L'uomo a destra nella foto qui a sinistra, comunque, non è Obi-Wan Kenobi, il protagonista di *Guerre stellari*: è Don Osborne, vice presidente dell'Atari.

NON GIOCARE PRIMA DI DORMIRE

Continua il dibattito sugli effetti negativi procurati dall'uso dei videogames.

In occasione della presentazione di un nuovo programma su Re Artù, Chris Crawfors, capo progettista dei giochi Atari, ha dato questo consiglio: Non usate i videogiochi prima di andare a letto. Giocare con i videogames aumenta la produzione di adrenalina e mette in tensione. Inoltre l'immagine dello schermo si fissa sulla retina e, quando vi addormenterete, non sognerete altro che il gioco che avete sfidato».

NOTIZIARIO

Ms. Pac Man

INCONTRO CON ALAN KAY

Alan Kay è davvero un personaggio straordinario: un'aria da eterno ragazzo appena mascherata da un pronunciato paio di baffi, gli occhi mobilissimi e indagatori. Alan Kay è vice presidente e direttore delle ricerche scientifiche dell'Atari (ma qualcuno sussurra che sia in procinto di approdare all'Apple): passare tre giorni con lui è molto stimolante oltreché un onore per la nostra rivista. Siamo a Montecatini Terme e l'occasione è un convegno sulla comunicazione; quando è il turno di Kay la sua relazione è tutto un missaggio fra diapositive, filmati, dimostrazioni «in diretta» con il computer: inevitabile che noi italiani si faccia la figura dei prolissi. E allora è meglio passare un po' di tempo con Kay lungo i viali della cittadina termale.

Come stanno i videogames?

Non stanno male: la quantità di hardware venduto è più o meno costante, ma la partecipazione da parte delle casa produttrici al mercato è un po in calo: le entrate e i profitti sono diminuiti e questo ha favorito il disimpegno nel campo dei videogames. La situazione la si potrebbe definire così: il volume di vendita è ancora abbastanza sostenuto ma il pubblico si rivolge soltanto ai giochi «hit», quelli che occupano i primi posti in classifica, e si disinteressa di tutti gli altri. Ora, molte case produttrici pur di conquistare una fetta di mercato avevano invaso i negozi di giochi francamente brutti e che ora giacciono nei magazzini. È un po' quello che sta succedendo nel campo dei dischi: i migliori continuano a vendere molto, gli altri tirano a campare...

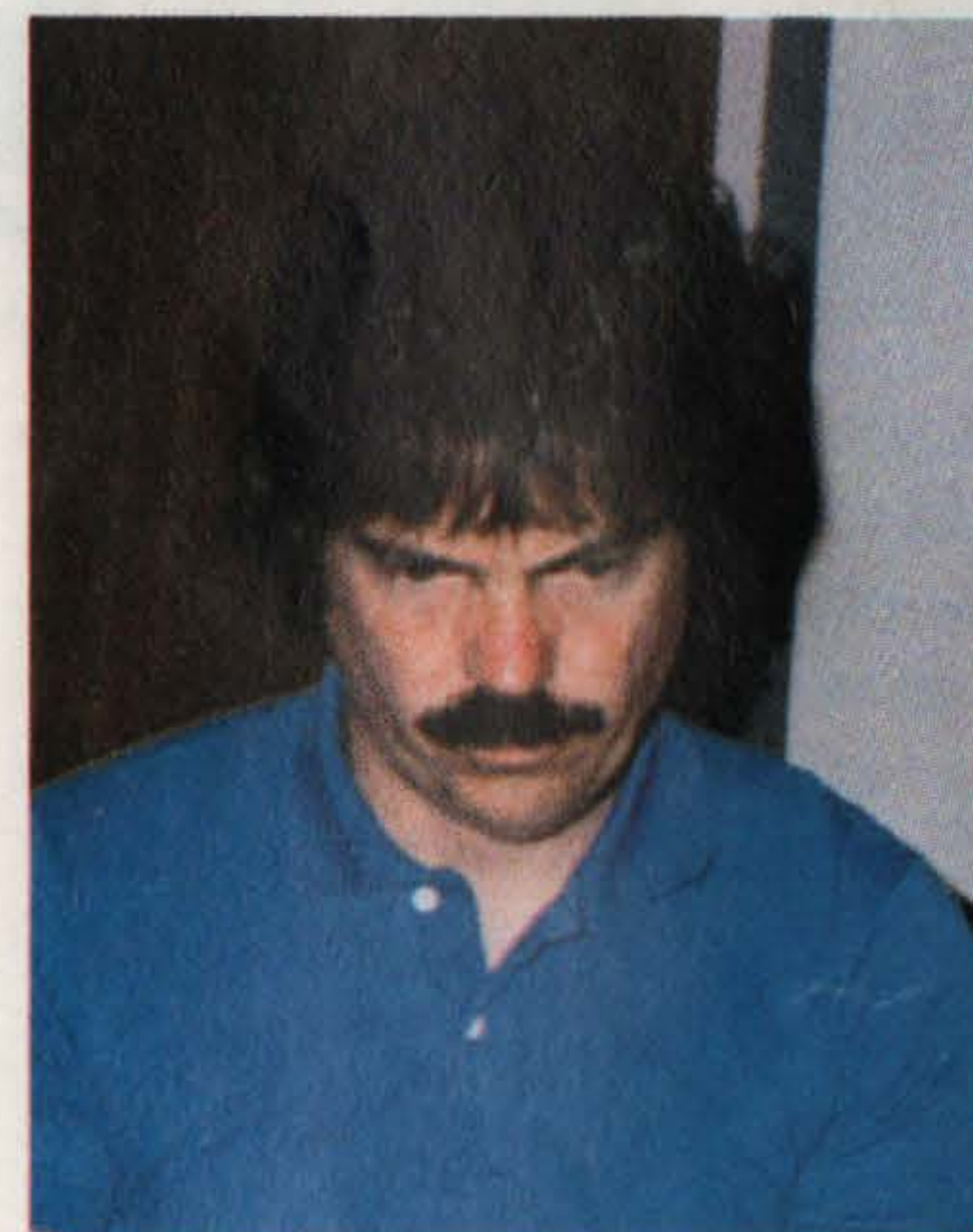
Questa situazione riguarda anche Atari?

Per buona parte sì. Nel dicembre dell'82 Atari ha smesso di comprare cartridges non «hit», anche per cercare di smaltire quelle che già aveva nei magazzini e che costituivano un capitale difficilmente ammortizzabile. Un altro fattore riguarda esclusivamente Wall Street che per complessi motivi inerenti il mercato azionario ha deciso di investire di meno in questa società. La combinazione di questi due fattori ha dato luogo, nel 1983, a un anno abbastanza depresso, anche se i profitti nelle sale gioco sono tornati a salire.

Anche lei è del parere che gli home computers toglieranno di scena le console?

Direi di sì, anche se, continuo a insistere, i videogames tradizionali continuano ad avere un buon mercato; c'è ancora molta gente che non vuole pensare che sta acquistando un computer, anche se nella scatola c'è proprio un computer. Questa situazione non può, ovviamente, durare a lungo e perciò io penso che l'unica via per diversificare il prodotto sia la qualità grafica: il mercato porta verso gli home computers ma i «vecchi» videogames possono ancora recitare la loro parte offrendo prodotti unici.

Mettiamola un po' sul gioco ora; quali sono i suoi games preferiti?

Mi piaceva molto un gioco di strategia che si chiamava *Eastern Front*, poi ho regalato molto tempo a *Pac man*. Non mi piacciono i giochi dove bisogna spazzare via tutto, dove l'unica abilità è quella di sparare in continuazione. In questo momento mi piace molto *Detective* della Infocom, insomma mi piacciono i giochi dove bisogna pensare un po' prima di muovere il joystick.

Alan Kay

Grazie a questo suo «pensare un po'» Alan Kay è molto conosciuto nel mondo dell'informatica quale inventore di un linguaggio computer per non specialisti che si chiama *Small Talk*. Gli piace anche scrivere racconti e dipingere. Credeteci, incontrarlo è stato un piacere. *A.G.*

BIT USA: MOSTRA SPECIALIZZATA NEL PERSONAL COMPUTER AMERICANO

BIT USA, l'unica mostra specializzata nel settore del personal — home computer di produzione americana, quest'anno, alla sua sesta edizione, ospitava un lungo elenco di espositori americani produttori di hardware e di software, mentre numerosi stands erano riservati alla stampa specializzata del settore. Parallelamente alla mostra si è svolto un seminario condotto dall'ing. Roberto Favero dal titolo: «La grafica: una componente oggi essenziale per il trattamento dell'informazione di tipo gestionale». Gli organizzatori, il Centro Commerciale Americano e la rivista Pixel, hanno motivato la scelta dell'argomento sottolineando come data l'enorme diffusione dei computers a tutti i livelli aziendali, si sia constatato l'enorme incremento di informazioni e come parimenti, la grafica sia in grado di offrire un mezzo veloce per snellire il processo interpretativo e di presentazione dei dati.

LA FEBBRE DEL VOLO DI SERA!

Flight Simulator

John Travolta è stato inchiodato al video ben due ore, pilotando come un «pazzo» un immaginario Piper 181 Cherokee Archer in volo sul cielo di Los Angeles. E Travolta non è l'unico ad essere stato stregato dal fascino del «volo simulato». In America *Flight Simulator* è diventata una vera droga, impossibile abbandonare i comandi. Le copie del gioco vendute non si contano: si parla di un vero e proprio trionfo, tale da meritarsi addirittura un articolo sul *Time. Flight Simulator* della Microsoft è compatibile con il personal computer della IBM, mentre *Flight Simulator II* della SubLogic è una versione per i computers della Apple, Atari e Commodore.

La chiave vincente del gioco sono i dettagli. Sviluppando la tecnica messa a punto sulle macchine militari il programma permette di ammirare durante il volo uno scenario tridimensionale scorrere sotto di noi. Si può addirittura sfiorare la Statua della Libertà volandole velocemente a fianco! Tutti i comandi presenti nella cabina di pilotaggio di un vero aeroplano sono raffigurati sulla metà inferiore dello schermo, e, per il volo notturno, ci si può affidare al collegamento radio per ricevere istruzioni sulle modalità di atterraggio. Per ora con *Flight Simulator* si possono toccare una dozzina di aeroporti, ma presto giungerà una versione «speciale» con ben 80 aeroporti. È proprio la febbre del volo di sera!

TURBO: DAL VIDEO ALLA PISTA

Dopo aver consentito a migliaia di aspiranti piloti di cimentarsi in Gran Premi combattutissimi pur restando seduti sulla poltrona di casa con il suo videogioco «automobilistico», il *Turbo,* la CBS-Colecovision ha voluto scendere in campo anche su una pista «in carne e ossa» e ha vestito con i suoi colori una delle vetture impegnate nella Coppa Europa Renault 5 Turbo.

Il pilota scelto per portare sulle piste di tutta Europa il nome CBS è l'olandese Jan Lammers, un driver che ha avuto occasione di mettersi in luce nelle passate stagioni anche nella Formula Uno, e che è campione in carica della categoria, avendo trionfato lo scorso anno grazie a quattro vittorie.

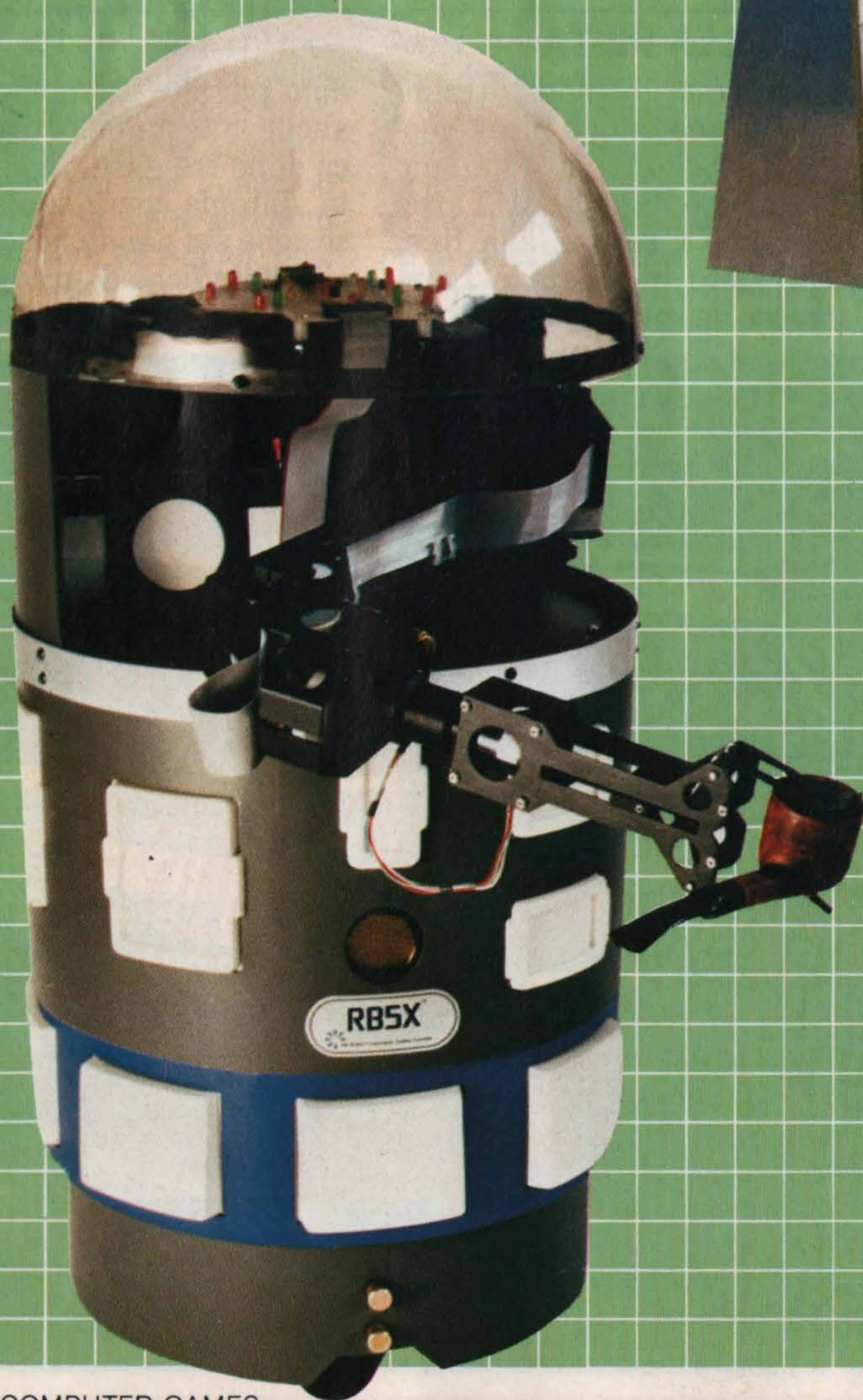
Dopo un esordio un po' incerto sul circuito tedesco di Hockenheim (dove è arrivato quinto) Lammers ha confermato il suo valore in Belgio, a Zolder, vicendo una combattutissima gara e presentandosi così all'appuntamento del 6 maggio a Imola secondo nella classifica generale, dietro a Schultz.

Anche la pista italiana ha visto scatenarsi, come è nella tradizione di questa particolarissima formula, una bagarre senza esclusione di colpi, che ha avuto protagonisti due olandesi (Lammers, appunto, e Bleekemolen), Schultz e l'italiano Massimo Sigala. Il Turbo targato CBS ha, alla fine, prevalso in volata e Lammers ha guadagnato il gradino più alto del podio, ma anche la testa nella classifica dopo tre gare, in perfetta sintonia con il suo sponsor che sta dando la scalata alle classifiche di gradimento riservate ai videogames.

IN VETRINA

I NUOVI PRODOTTI DEL MERCATO

PACK'N MAZE, IL MINIMANGIATUTTO

Ecco nella pratica versione da tavolo un nuovo gioco di labirinto, firmato Actronics e distribuito dalla Gig Electronics. Si chiama *Pack'n Maze* e richiama molto da vicino (fin troppo) il famosissimo *Pac-Man*: ingoiare pillole vitaminiche e sfuggire ai fantasmi è infatti la proposta di questo game: ci sono tre livelli di difficoltà e la possibilità di fare una prova simulata.

NIENTE PAURA CI PENSA IL ROBOT

Si chiama *RB5X* ed è il primo personal robot. Vive infatti di vita propria ed è in grado di mantenere in memoria e di eseguire il proprio programma senza dover rimanere collegato al microcomputer con il quale si esegue la programmazione. È bilingue, riesce a parlare in due linguaggi Basic, in inglese ma anche in italiano, se debitamente programmato. È inoltre capace di rilevare oggetti posti davanti a lui, di seguire piste in nastro adesivo e di segnalare l'urto con eventuali ostacoli. In Italia verrà distribuito entro i prossimi sei mesi dalla Sirius Elettronica.

PER DIVERTIRSI SEMPRE DI PIÙ

Per i fedelissimi della Apple, non c'è limite per il divertimento. La J. soft propone infatti ai giocatori incalliti tre affascinanti novità: *Avventura nel castello, Melopoli e Signori della galassia.* Le trame sono davvero avvincenti e vi vedranno impegnati nell'esplorazione di un vecchio castello o nella compra-vendita di grandi alberghi. I giochi, disponibili su floppy disk, sono compatibili con Apple I Plus, Apple II e, Apple II c.

KILLER JOYSTICK

Cosa distingue un joystick dagli altri e lo fa emergere dalla massa? La prima dote richiesta è una maggiore sensibilità unita a una estrema versatilità. Lo Starfighter della Apple permette ai giocatori di scegliere tre diverse possiblità di tiro; la distanza di lancio inoltre può essere posizionata tra «lancio corto» per i giochi a labirinto e «lancio lungo» per la guerra stellare. Si possono anche correggere gli assi verticali e orizzontali per avere una maggiore precisione di tiro. È un prodotto Suncom.

HP - 75C: PICCOLO MA DI BUONA MEMORIA

16K RAM di memoria in meno di un chilo di peso, alimentazione a batterie, visore a cristalli liquidi, linguaggio BASIC HP Esteso. L'HP-75C, il nuovo pocket della Hewlett-Packard, ha tutto quanto serve per risolvere espressioni, eseguire immediatamente acquisizioni ed elaborazioni di dati, archiviare informazioni, gestire allarmi, sveglie, appuntamenti. Si presenta come un perfetto compagno di viaggio, di poco ingombro ma di grosse possibilità. La memoria permanente conserva tutti i programmi e i dati immagazzinati anche quando il computer è spento.

CREATEVI DA SOLI I VOSTRI GIOCHI

Stanno arrivando dagli USA dei programmi rivoluzionari che permettono al giocatore di costruirsi lo scenario del game a suo piacere

di Owen Linzmayer

Molti di noi hanno già fantasticato sull'idea di inventare un gioco per computer. Sfortunatamente ben pochi hanno il tempo e la capacità di mettersi a programmare un gioco. Ma adèsso ci sono un sacco di nuovi giochi che permettono di creare e modificare nuove versioni e non é neanche necessario conoscere le basi per la programmazione su computer!

Set completo per la costruzione di un flipper (PCS Pinball construction set)

Sulla scia del grande successo di «Raster Blaster», il primo flipper computerizzato della Apple, il mago della programmazione Bill Budge inventò un «set per la costruzione di un flipper». (PCS).

Questo versatile programma permette al giocatore di creare facilmente e in poco tempo giochi per il flipper sempre nuovi e diversi.

In PCS, il «creatore» del gioco usa un joystick per disegnare i meccanismi del flipper sullo schermo. Il campo di gioco é sulla sinistra e la scatola con i pezzi sulla destra. Dopo aver preso un pezzo di flipper alla volta, il disegnatore lo piazza dove preferisce sullo schermo.

Ammettiamo che uno voglia sistemare un respingente in mezzo al piano del flipper: basta muovere la mano indicatore, toccare il pezzo desiderato e poi lasciare il bottone del joystick. Questo fa si che l'oggetto venga raccolto. Quindi dopo averlo trascinato sul luogo prescelto, lasciare nuovamente il bottone ed ecco fatto, il pezzo é in posizione. E così si possono muovere tutti gli altri pezzi del gioco, anche se sono già piazzati sul campo di gioco.

Toccando i simboli speciali (chiamati «icons») sul bordo destro dello schermo, avete accesso ai comandi che determinano il colore del campo da gioco, permettono di caricare o cancellare un gioco dal disco e di cambiare i punteggi, gli effetti sonori, la gravità, i rimbalzi e la velocità.

Il bello di PCS é che é sempre possibile cancellare gli eventuali errori, o cambiare qualunque cosa uno desideri. Spega «Trip» Hawkins, presidente della Electronic Arts: «Questo gioco é stato progettato in modo tale che chi lo usa impara facendolo». Infatti PCS é così facile da imparare che veramente basta leggere una pagina di istruzioni per essere in grado di programmare un gioco. PCS é disponibile per i computers Apple, C 64 e Atari e presto sarà distribuito anche in Italia.

ILLUSTRAZIONE DI JEANETTE ADAMS

Bisogna riconoscere a Bill Budge la «paternità» di questo sistema di costruzione per computer. La maggior parte dei giochi descritti in questo articolo sono nati dal successo di «Pinball Construction».

Recentemente la Electronic Arts ha lanciato sul mercato «Music Construction Set» (Set per la costruzione della musica). Come Trip pensava prima di commercializzare questo gioco, l'idea potrebbe essere paragonabile a un word-processor per la musica.

Inizialmente nato per Apple, entro breve il «Music Construction Set» sarà disponibile anche per Atari e Commodore 64.

La prima cosa da fare é stabilire il reale percorso del labirinto.

Usando un cursore che scivola sullo schermo come un verme, é possibile costruire letteralmente milioni di labirinti diversi di tutte le forme e misure. Se volete, si possono tracciare labirinti esattamente identici a quelli del gioco Ms Pac-Man. Le possibilità sono infinite.

Non solo c'è la possibilità di controllare il luogo d'azione dei mostri e dei vari personaggi, ma anche di creare la loro animazione.

Gli oggetti vengono infatti presentati sullo schermo in modo che il giocatore li possa modificare o sostituire

Pinball Construction Set

Night Mission Pinball

"In *Pinball Construction*, il creatore del gioco usa il joystick per disegnare i meccanismi del flipper sullo schermo."

Maze Craze

Al momento della febbre del Pac-Man, le aziende produttrici di software hanno iniziato a diffondere infinite variazioni sul genere «insegui e mangia» nel labirinto.

Se finora non siete riusciti a trovare un labirinto che incontri i vostri gusti, é il momento di crearvelo con «Maze Craze», un set di costruzioni della Data Trek. Quello che Bill Budge ha fatto per gli amanti del flipper, Eric Hammound lo ha riproposto per i fanatici del Pac-Man. Usando una combinazione di controlli con il joystick e con la tastiera, il giocatore può creare interi labirinti popolati dai personaggi preferiti.

Il floppy «Maze Craze» si presenta con dieci labirinti modificabili a proprio piacere.

Dato che i labirinti non sono composti da semplici tratti grafici come poteva essere il flipper, ci vuole indubbiamente più tempo e concentrazione per inventare questo tipo di gioco.

a suo piacimento con un semplice tocco di joystick.

«Maze Craze» ha inoltre la possibilità di selezionare il livello di difficoltà, esattamente come i giochi da bar.

Schiacciando uno o due tasti, é possibile stabilire la velocità del gioco, la sensibilità di collisione, il livello di abilità e perfino determinare il grado di aggressività dei fantasmi.

Probabilmente «Maze Craze» é il «pacchetto» più sottostimato esistente sul mercato. Infatti, pur essendo un programma di grande qualità, pochi ne conoscono l'esistenza.

Se vi considerate dei discreti giocatori di Pac-Man, non potete restare senza «Maze Craze».

The Arcade Machine

Nata da uno sforzo comune di Chris Jochumson e Doug Carloston, della Broderbund, «The Arcade Machine» riempie il vuoto lasciato tra «Pinball Construction Set» e «Maze Craze»: in fatti crea giochi sul genere «shoot-'em-up», nella varietà degli «Space Invaders».

Come in Maze Craze, le possbilità di «The Arcade Machine» sono presentate in vari «menù». Dopo aver selezionato la categoria fondamentale di «creatore di forma» appare subito una sottoproposta. Da qui si arriva al nocciolo della questione. È possibile, seguendo le istruzioni, disegnare i personaggi nemici, oltre che il proprio alter ego sullo schermo. Questa fase di creazione è molto simile a quella corrispondente in «Maze Craze», solo più noiosa perché non é previsto l'uso del joystick. L'uso della tastiera per tracciare i personaggi con una grafica complessa richiede un sacco di tempo. Ogni oggetto può essere disegnato in sette diverse posizioni che, se riprodotte in sequenza creano l'illusione di un'animazione dettagliata.

Quando siete soddisfatti dell'aspetto del nemico, piazzatelo in un gruppo più grande. Alla fine avrete creato il sentiero su cui si muove il gruppo di Alieni. Una cosa che colpisce particolarmente in questo gioco é il controllo sugli effetti sonori. Anche se l'Apple non é la macchina migliore al mondo per gli effetti audio, riesce a fornire una vasta gamma di effetti. Il campo, la durata e i cicli, sono tutti sotto il vostro comando. È sufficiente battere sulla tastiera i numeri giusti.

Se veramente avete tempo per dedicarvi alla creazione dei vostri giochi, «The Arcade Machine» é quello che fa per voi.

È disponibile per i computer Apple e Atari.

Lode Runner

«Lode Runner» é un gioco unico, in cui bisogna recuperare cassette di oro rubato sparse in un complesso sotterraneo di 150 stanze.

Usando il joystick o la tastiera si deve muovere l'omino sullo schermo, facendo attenzione a non imbattersi nelle guardie di Bungeling salendo le scale e cercando di non cadere nelle trappole che fanno saltare al livello inferiore. Tutto ciò per recuperare delle cassette di oro rubato, ma ne varrà poi la pena? Ci potete scommettere!

A parte la buona qualità del gioco nel complesso, una delle caratteristiche più accattivanti é il numero infinito di stanze. Ogni sotterraneo propone difficoltà diverse per ogni stanza. Qualche volta si tratta semplicemente di essere veloci e pronti di riflessi, altre volte é necessaria grande concentrazione e astuzia.

Con 150 stanze forse uno non cerca neanche di crearsene delle nuove. Co-

munque, volendo é possibile. Le istruzioni per la costruzione delle stanze sono lunghissime e dettagliate ma il procedimento é molto più semplice di quanto si possa pensare.

Dopo essere entrati nella fase creativa, lo schermo viene cancellato completamente e mantiene solo un cursore lampeggiante che indica la sezione su cui si lavora in quel momento. A quel punto si tratta di premere un tasto (dall'1 al 9) per piazzare il pezzo corrispondente a quel numero esattamente in quella posizione. Ad esempio, il numero 8 rappresenta una guardia nemica. Dopo aver costruito e sperimentato giocando la vostra stanza, si può conservare sul disco e riprendere più tardi per correzioni e modifiche.

«Lode Runner» rappresenta uno dei migliori acquisiti nel campo del software di quest'anno.

Non solo garantisce un gioco sempre stimolante ma anche svariate possibilità di creazioni nuove. È disponibile per Apple, IBM, C 64, Vic-20.

Penetrator

«Penetrator» é un gioco della Melbourne House che trae parecchi spunti dal successo delle sale giochi «Scramble». La missione é quella di volare a quattro postazioni nemiche e dopo l'ultimo tunnel, distruggere un nascondiglio per le bombe nucleari.

Ogni fase del viaggio é resa più difficile dalla presenza di missili nemici, radar e truppe di paracadutisti. Voi avete due armi per difendervi dagli attacchi nemici: bombe e missili. Sebbene «Penetrator» non abbia le stesse possibilità di creazione di «Lode Runner» può creare un'infinità di variazioni sul gioco. Nella fase creativa si può controllare il cursore con i tasti a quattro frecce mentre premendo gli altri tasti in diverse combinazioni si può costruire il terreno di gioco e il cielo.

Dopo aver stabilito l'ambientazione si piazzano i nemici e il tutto é pronto per essere immagazzinato su disco e ripreso per eventuali modifiche.

«Penetrator» vanta un'ottima grafica e splendidi effetti sonori per quanto riguarda la versione TRS 80. Il gioco é molto interessante ma anche con le variazioni prescelte non molto facile da controllare.

Crush Crumble and Chomp!

Chi può dimenticare i mostri dei film come «Godzilla» o «King Kong»? Concepiti e creati nel nostro tempo, sono già dei classici.

Se mai avete desiderato di poter distruggere Tokyo, «Crush Crumble & Chomp» di Epyx é il gioco per voi. Infatti non é nato per i fanatici del joystick, ma si rivolge allo stratega che c'è in ognuno di noi.

C C & C può proprio dirsi un gioco unico al mondo. Dopo aver selezionato il mostro del film che volete controllare (sì, per una volta tanto siete voi che assumete la parte dei cattivi) scegliete il vostro obiettivo.

Le opzioni comprendono sopravvivenza, distruzione e massacro di innocenti. Prima di iniziare il gioco, dovete scegliere quale città preferite distruggere. Io in genere scelgo New York, ma voi potreste preferire Washington.

Se i mostri offerti dal pacchetto già programmato, non sono di vostro gradimento, potete sbizzarrirvi a disegnarveli come volete.

La prima cosa da scegliere é la carcassa, tra otto diverse possibilità, dal robot all'insetto. Poi si tratta di fornire al vostro mostro potèri speciali e capacità distruttive.

Ogni carcassa comincia con un certo numero di «buoni di distruzione».

Scegliendo i livelli di potenza, selezionate i vari punti: ad esempio capacità di lanciare fiamme, che costa 40 «buoni» in certi mostri.

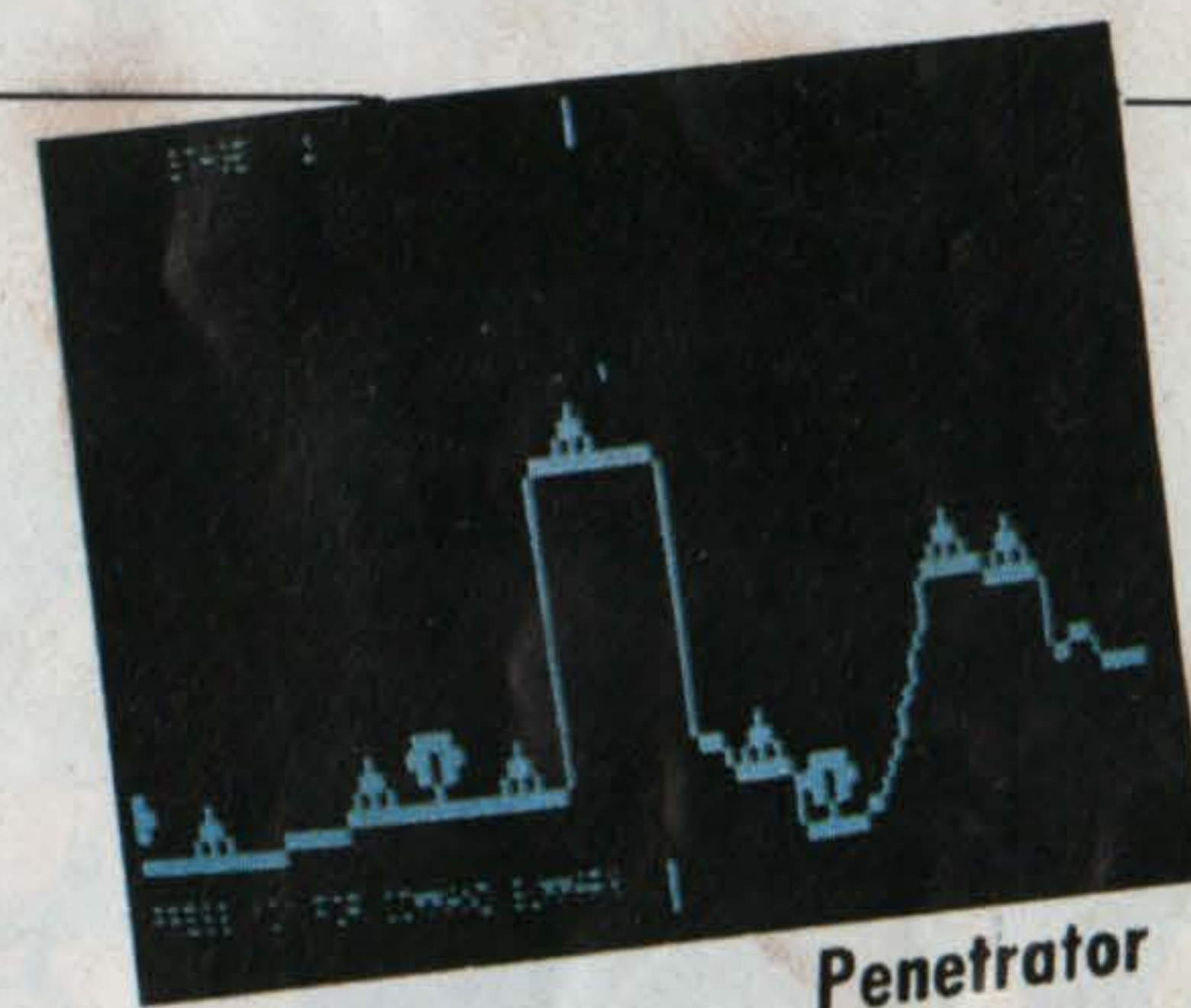
Se scegliete saggiamente, potete costruire dei mostri spaventosi, con poteri veramente incredibili. Dipende tutto da voi e dalla vostra immaginazione. E adesso distruggete S. Francisco!

C C & C é fatto per Apple, Atari e Vic 20.

Night Mission Pinball

Pur non offréndo la possibilità di disegnare il proprio campo di gioco, come «Pinball Construction set», il «Night Mission Pinball» della Sublogic permette al giocatore di cambiare certi elementi del gioco.

Non fatevi trarre in inganno. «Night Mission Pinball» è tutto tranne un set di costruzioni. È un flipper in tutto e per tutto. Il campo di gioco rimane costante, come pure la grafica. Dopo aver inserito il floppy disc, il gioco diventa veramente accattivante. Basta impugnare il joystick e iniziare la partita.

Il gioco è grande, così come si presenta, ma se ne possono cambiare le dimensioni. Dopo aver battuto la parola «Fix» sulla tastiera, vengono presentate diverse possibilità di gioco, e in effetti la partita diventa diversa. I parametri a disposizione del giocatore non sono una novità assoluta, ma in questo caso sono addirittura 38. Una lista parziale dei parametri comprende: numero di palline per partita, inclinazione in avanti, punteggio per una partita premio, sensibilità al tilt, velocità delle palline, impulso dei respingenti e meccanismo per creare la casualità (randomizer).

Ogni parametro ha una sua vasta gamma di valori, alcuni arrivano a 256 possibili posizionamenti. Con tutti questi parametri e opportunità di scelta, è difficile annoiarsi con «Night Mission Pinball», quanto meno in questo... secolo!

Ecco dunque una bella lista di programmi disponibili che permettono di creare e modificare giochi senza avere la minima nozione di programmazione su computer. Il futuro dei videogiochi è nelle vostre mani.

"Se avete mai avuto il desiderio di distruggere Tokyo, *Crush, Crumble and Chomps* è il gioco che fa per voi."

Penetrator

Lode Runner

ILLUSTRAZIONE DI PHILIP ANDERSON

I REPLICANTI DI Q*BERT

Storie di figli e figliastri all'ombra della più celebre piramide elettronica

di Dan Gutman

Pong ha generato Super e Space Invaders ha generato Space Invaders Deluxe. Donkey Kong ha dato vita a Donkey Kong Jr., che è stato immediatamente seguito da Mario Bros, e da Donkey Kong 3. Pac Man ha talmente tanti «parenti» che non si contano più, per non parlare di Mousetrap, LadyBug e una vasta cerchia di giochi simili in cui si gira lungo un labirinto con il solo obiettivo di mangiare.

È una regola pienamente sperimentata: qualsiasi fenomeno di successo sarà sempre immediatamente seguito da altri fenomeni simili.

Un gran numero di questi *spinoffs* (prodotti che vengono catapultati fuori) sono dei semplici rifacimenti, deliberati tentativi di prendere l'idea da qualcun altro e trarne profitto. Questo è illegale ed i computer games sono protetti da diritti d'autore proprio come i libri. Ma non tutte queste trovate sono dei rifacimenti. Alcuni prendono l'idea originale e la portano avanti, la modificano, ci lavorano e a volte, riescono perfino a migliorarla.

Uno dei giochi di maggior successo che si trovava nelle sale negli ultimi anni era Q Bert e, a conti fatti, aveva prodotto non meno di undici giochi simili. Alcuni si ispirano a Q Bert ed altri sono ovviamente delle mere imitazioni. Ma c'è un nome che li contraddistingue: I replicanti di Q Bert.

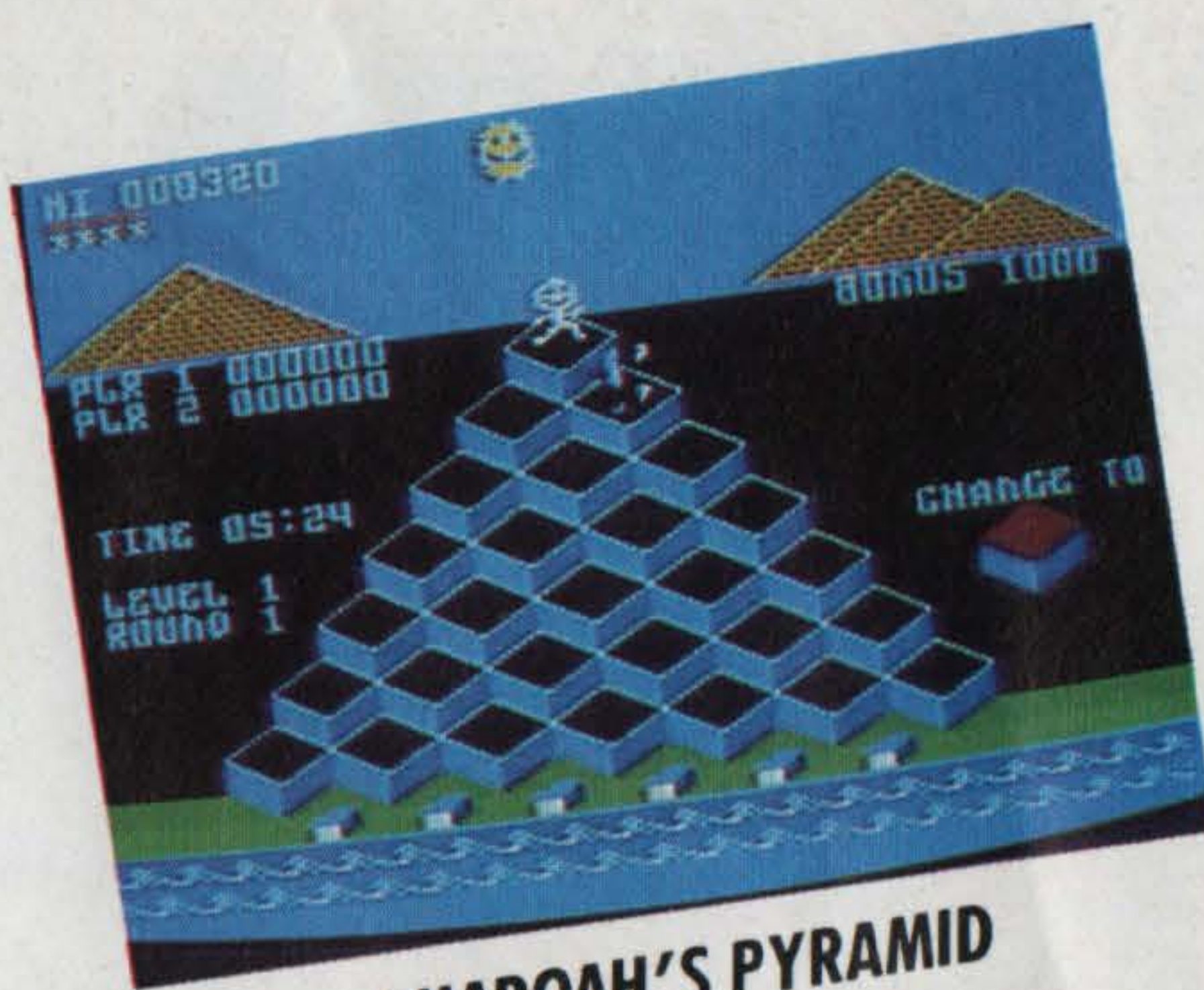
Sebbene lo stesso Q Bert avesse preso qualcosa in prestito dalla strategia e ingegnosità di Pac Man, il gioco è veramente originale.

Potete controllare uno strano ma adorabile personaggio che salta sopra una piramide di cubi, inseguito da altri strani personaggi. Alcuni di essi ti possono uccidere, altri ti girano attorno, uno può congelare tutto quello che incontra sullo schermo ed uno si trasforma in serpente.

L'innovazione del gioco è che, per passare alla prossima fase, non dovete sopprimere nessuno né mangiare nessuno e niente, dovete soltanto saltare su un cubo per volta e cambiarne il colore in un certo colore di base.

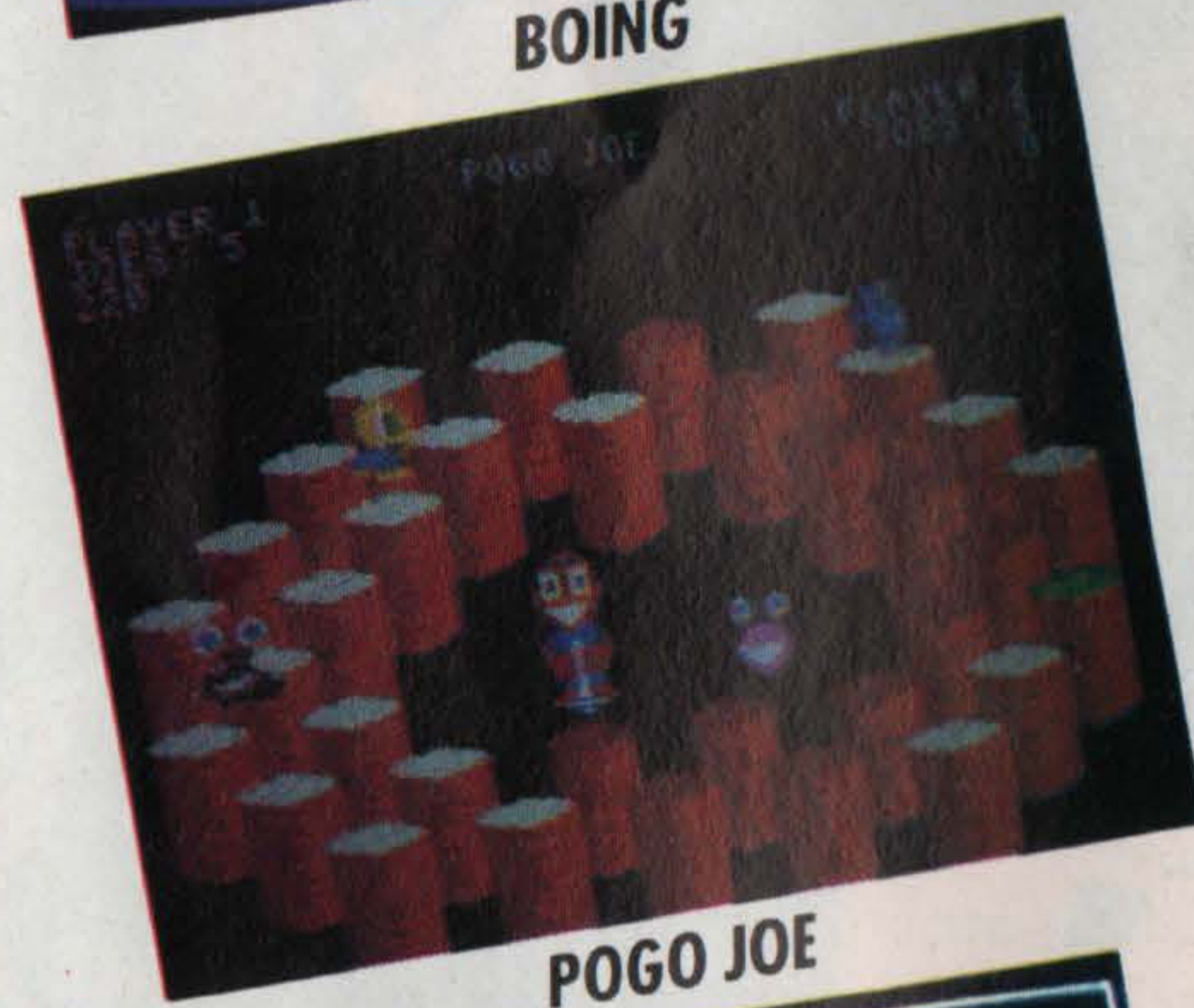
Questo è il tema che accomuna tutti gli altri «replicanti».

Ecco i Replicanti

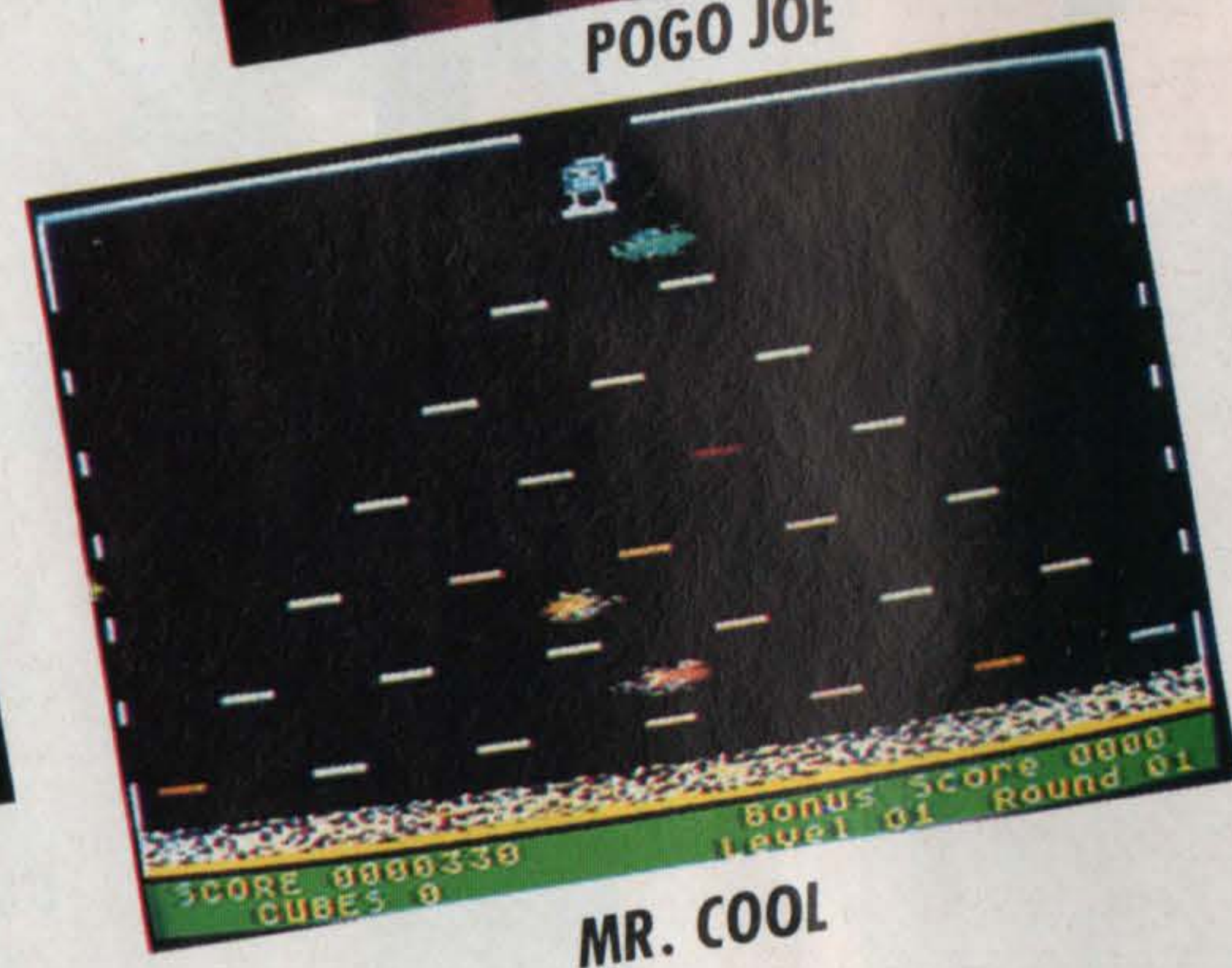
Q*BERT

PHAROAH'S PYRAMID

BOING

JUICE

FLIP AND FLOP

POGO JOE

FROSTBITE

QUICK STEP

MR. COOL

Mr. Cool

Mr. Cool dovrebbe essere un cubetto di ghiaccio ma guardandolo bene assomiglia di più a un apparecchio TV con le gambe.

Non salta sui cubi, ma su 28 piattaforme sospese nell'aria a forma di piramide.

Come Q Bert, Mr. Cool ha una personalità — salta su e giù allegramente dopo avere colorato tutte le piattaforme.

Mentre i nemici di Q Bert spuntavano dalla cima della piramide e lo inseguivano, gli avversari di Mr. Cool escono dai lati dello schermo a diverse velocità. Poiché siete un cubetto di ghiaccio, ci sono palle di fuoco e docce calde (che guardano ed agiscono sospettosamente come Coily) che cercano di sciogliervi. Potete colpirli una volta per round schiacciando un bottone in modo da ottenere «Super Cool Time» — allora le palle di fuoco diventano palle di neve e le docce perdono calore.

«Il Super Cool Time» equivale all'azione del Q Bert di toccare la palla magica verde che momentaneamente «congela» l'azione.

Poiché le palle di fuoco spuntano ai lati, gli angoli inferiori della piramide sono i più pericolosi e questo segna la strategia da seguire nel gioco. È particolarmente azzardato allorché si deve cambiare colore due volte, il che avviene sulle piattaforme irregolari, non su tutto lo schermo.

È divertente quando Mr. Cool si scioglie ma oltre a ciò, questo gioco non dà nulla di nuovo.

Le piattaforme sono sottili cosicché è difficile vedere il colore di base. E poi non potete saltare giù dalla piramide, che invece è la parte più divertente di Q Bert.

Mr. Cool è attraente all'inizio e rimane interessante per la prima parte, poi diventa un po' noioso.

Sierra On-Line, per Commodore 64 e Atari computers.

Frostbite

Mentre Mr. Cool ha paura di sciogliersi, Frostbite Bailey diventerà di ghiaccio se non riuscirà a costruire un igloo prima che la temperatura scenda sotto lo zero.

Questo delizioso gioco riprende il concetto di saltellare intorno e trasformare le cose, creando un gioco completamente nuovo.

Frostbite è uno dei due «replicanti» in cui la piramide — o il banco di ghiaccio in questo caso — si muovono. Le piattaforme di ghiaccio escono in orizzontale, a volte a gruppi di quattro, a volte in lunghe file di blocchi molto più piccoli.

Quando saltate su di un blocco, questo vi fa guadagnare un mattone per il vostro igloo (che è posizionato in alto sullo schermo) e trasforma un'intera fila di piattaforme di ghiaccio da bianche in blu.

Quando l'igloo è finito, salite all'interno per avanzare verso la prossima ondata.

Naturalmente, ci sono dei pericoli: dagli orsi polari ai grossi granchi d'Alaska, dalle oche polari ai molluschi killer. Potete anche cadere nell'acqua ghiacciata.

Non avete a disposizione dischi volanti né scappatoie d'emergenza, ma potete mangiare pesce per punti omaggio e cambiare la direzione della piattaforma di ghiaccio schiacciando un bottone.

E diversamente da tutti gli altri «replicanti» (compreso Q Bert), Frostbite vi permette di cambiare leggermente la direzione del vostro salto a mezz'aria.

Frostbite è la dimostrazione che si può prendere un'idea ed usarla in modo creativo senza imitare il gioco originale.

Activision, per Atari VCS.

Q-Bopper

D'altra parte, Q-Bopper è quasi la copia identica di Q Bert, proprio fino al nome.

La prima impressione che se ne trae sarà: «Un rifacimento, ma un buon rifacimento».

L'azione e l'animazione sono ottime, forse migliori di quelle dello stesso Q Bert. Ma noterete subito che molto è stato tralasciato: i vostri soli nemici sono sfere colorate, i «dischi volanti» non volano, non c'è nulla da aspettarsi di più, tranne più palle e più cambi di colori.

La sola differenza interessante nel Q Bopper è la forma piramidale.

Non si tratta di una piramide perfetta: c'è una coppia di extra cubi che dondolano sul fondo.

Il gioco è una buona imitazione ma non c'era motivo di crearlo tranne che per trarre cospicui profitti da un gioco popolare.

Accelerated Software, per Commodore 64.

Juice

Questo è il più spettacolare dei «replicanti» e vi farà impazzire.

Voi siete Edison, un androide cinetico e di bell'aspetto.

Su di un aereo rettangolare inclinato, dovete completare il collegamento elettrico di un circuito saltando su ogni sezione.

Mentre la maggior parte di questi giochi si muove più velocemente del Q Bert ed è soprattutto basata sul binomio occhio-mano, Juice è lento.

Gli amanti dei giochi di strategia e dei giochi a schema sicuramente lo preferiranno.

C'è molto di cui trattare: diamanti blu che si alzano d'improvviso e vi inseguono (Coily?), fulmini luminosi che cambiano colore ai cubi, un viso sorridente (Evil Otto di Berzerk?) che saltano fuori con un balzo sul livello tre per congelare l'azione al momento buono.

Non ci sono dischi volanti ma ci sono piattaforme sui lati che vi permetteranno di sparire e materializzarvi sul lato opposto.

Ai livelli più alti del gioco, ogni salto cambierà il colore di un cubo anche dopo che ha raggiunto il suo colore di base. Questo meccanismo è davvero esasperante.

Fortunatamente, abbiamo la possibilità di scegliere se giocare questi livelli anche se non riusciamo a raggiungerli con le nostre forze — una caratteristica mancante in tutti gli altri giochi «replicanti».

Sebbene Juice contenga la maggior parte delle caratteristiche di Q Bert, le ha mascherate tanto bene e completamente che di per sè può essere considerato un ottimo gioco.

> **"Juice, il più spettacolare dei replicanti, è per *Q Bert* quello che *West Side Story* è stato per Romeo e Giulietta".**

Volendo fare un paragone con le grandi opere teatrali, possiamo dire che Juice è per Q Bert quello che West Side Story è stato per Romeo e Giulietta.

Tronix, per Commodore 64 e Atari computers.

Quick Step

Juice è un gioco lento ma Quick Step è il più veloce del gruppo.

Tuttavia, ciò non significa che sia necessariamente un buon gioco.

Come in Frostbite, i blocchi si muovono, verticalmente. Quando si staccano dal fondo dello schermo, voi (un canguro) guadagnate punteggio se sono del vostro colore. Il vostro solo nemico è uno scoiattolo che salta anch'esso intorno cambiando di volta in volta il colore dei blocchi.

Non ci sono dischi volanti, personaggi magici, grafici e disegni veramente fantastici.

Si è tentato di truccare la semplicità del gioco con suoni e colori.

Il gioco suona come Dolphin della Activision con beep armonici e toni ed ognuno ha un significato. Alcuni blocchi colorati danno anche informazioni, come il «magico mat», che congela lo scoiattolo.

Come gioco per un solo giocatore, Quick Step è tremendamente noioso e frustrante. La versione per due giocatori tuttavia può diventare molto divertente, poiché ogni giocatore controlla un animale.

Quick Step è il solo di questi giochi (ed uno dei pochi giochi per computer) che metterà due giocatori sullo schermo nello stesso momento.

Imagic, per Atari VCS.

Flip & Flop

Anche la First Star ha un gioco simile a Q Bert, con piccoli castelli di cristallo inseriti.

Ancora una volta siete un canguro e stavolta il vostro nemico è un guardiano di zoo. Questo gioco produce una musica vivace, interruzioni e grafici come Juice.

Flip & Flop presenta parecchie innovazioni rispetto al "capostipite". Da una parte, alcuni dei blocchi hanno carta moschicida su di essi e ciò comporterà difficoltà per via della colla per tutti quelli che vi atterrano. D'altra parte, su onde alternate tutto lo schema si capovolge! Dovete giocare in maniera del tutto diversa.

Ancora una volta, quando i progettisti di giochi prendono una buona idea ed aggiungono il loro estro creativo, ottengono nuovi giochi intelligenti ed inoltre l'evoluzione dei giochi da computer.

First Star, per Commodore 64 e Atari computers.

Pharoah's Pyramid

A volte ne inventano di troppo complicati. La parte migliore di questo gioco è la trama. Sembra che Ramses, Faraone d'Egitto, fosse incapace di terminare la sua piramide perché Mosé portò via tutti i lavoratori ed annegò i suoi eserciti.

Chiunque completi la piramide, avrà oro, diamanti, gioielli e il controllo dell'Egitto. Ma dovete combattere contro serpenti, coccodrilli, pazzi e cinque piaghe (mosche, rospi, locuste, grandine, fuoco e l'Angelo della Morte).

Ad ogni livello avanzate dalla schiavitù a Faraone d'Egitto.

CONTINUA A PAG. 70

PRIMA VISIONE

I NUOVI GAMES SCELTI PER VOI

CRYSTAL CASTLES (Atari)

Videoracconta la favola che Bentley Bear, appisolatosi un giorno sotto l'ombra protettiva del suo albero preferito, si trovò al suo risveglio in un grande castello, scintillante di diamanti, smeraldi e perle. «La prima gemma non si scorda mai», gli aveva detto la vecchia zia. E infatti, Bentley Bear, memore della raccomandazione, incomincia a raccogliere tutte le gemme che può per sfuggire dal Crystal Castles e per rompere l'incantesimo che lo tiene prigioniero in quelle mura fatate. Ma perchè vuol andarsene via da un posto che trasuda ricchezza? Il nostro piccolo eroe non vede l'ora di ritornare al suo albero, perchè il castello è abitato da personaggi poco raccomandabili, tanto poco raccomandabili che desiderano catturare Bentley per trasformarlo in una gemma! Ma ecco in rapida rassegna le malvagie creature che popolano il Crystal Castles.

La strega Bertilda, perfida signora dal tocco mortifero (Bentley la può annientare solo se ha il cappello magico in testa); i Pappagemme grandi arraffatori, e perciò pericolosi concorrenti, di pietre preziose, ma facilmente neutralizzabili, gli Albaracci, flora deforme che insegue il nostro orsacchiotto; le Bocce cristalline, mangiatrici di gemme e nemiche giurate di Bentley; uno sciame di api che fa la guardia a un vasetto di miele (che serve a rigenerare il piccolo orso così come l'Enervit rigenera Francesco Moser); Spettri e Scheletri, imprevedibili ostacoli che si muovono molto rapidamente; il Calderone della strega che sforna ottimi stufati d'orso (perciò è meglio stare alla larga).

FREEDOM FIGHTERS (Philips)

Freedom Fighters, i combattenti della libertà; ancora un gioco di guerre stellari e di battaglie spaziali. La nostra galassia è minacciata dal nemico e abbiamo l'ordine tassativo di difenderla a qualsiasi costo, cercando di liberare i prigionieri catturati. Esistono due varianti di gioco: la difesa o l'attacco. Chi non vuole compromettersi troppo farà bene a scegliere la prima tattica, usando il joystick di destra. La navicella si trova al centro dello schermo, immediatamente una pioggia di mine e astronavi nemiche precipita su di noi. C'è però un grosso inconveniente, la nostra infallibile mitragliatrice

a raggi laser sembra essersi inceppata e non vuole saperne di funzionare. Non ci resta altro che battere in ritirata cercando di guadagnare punti facendo di tutto per liberare i prigionieri catturati dal nemico e rinchiusi in gabbie di color porpora. Con uno slalom perfetto tra le mine e le astronavi nemiche ci si dovrà avvicinare a queste capsule purpuree che, di tanto in tanto, compaiono sullo schermo, toccarle, senza sparare e liberare i prigionieri catturati. Per ogni uomo liberato si ottengono venti punti. Con il passar del tempo il gioco diventerà sempre più difficile in quanto l'astronave aumenterà continuamente la sua velocità. Usando invece il joystick di sinistra si potrà impostare un'azione più competitiva. La mitragliatrice a raggi laser è perfettamente funzionante: la battaglia è ora ad armi pari. Per sparare basta premere il pulsante ACTION in modo tale da guadagnare sempre più punti riducendo, nello stesso tempo, le risorse nemiche.

CRAZY CHASE (Philips)

Il simpatico Cannibal è ritornato per proporci una nuova e divertente avventura. Lo troviamo al centro di un intricato labirinto insidiato dai malefici attacchi del terribile Dragone e dei suoi fedeli paladini: i malvagi Drats. Ecco che dall'alto dello schermo il feroce Dragone inizia la sua caccia trionfale, mentre dal basso salgono, inesorabili, i piccoli, ma terribili Drats. Cannibal deve muoversi velocemente per sfuggire al nemico, cercando di battere sul tempo il «serpentone», attaccandolo alle spalle per divorare la sua lunga coda. Per ogni segmento di coda tranciato il «paffuto» Cannibal otterrà tre punti, se riuscirà a sterminare il Dragone ne guadagnerà venti. Ma non bisogna poi dimenticarsi dei terribili Drats. Sono insidiosissimi e fanno di tutto per sorprendere il nostro eroe e per

precludergli ogni possibile via di scampo. I Drats hanno però un loro punto debole, infatti, ogni volta che Cannibal riesce a divorare un segmento della coda del Dragone, si sbiancano per la paura, rimanendo senza difese. Il gioco si conclude quando Cannibal viene catturato dal Dragone o da uno dei suoi paladini. Ma la caratteristica più interessante del gioco è certo la possibilità di potersi costruire un percorso «personalizzato» usando le coordinate che appariranno sullo schermo dopo aver premuto i tasti RESET e P. Si potranno quindi aggiungere o cancellare sia linee orizzontali che verticali ed ottenere un labirinto sempre diverso, un nuovo percorso per iniziare un'altra emozionante avventura.

INFERNAL TOWER
(Carrere Video per Atari)

Ispirato al celeberrimo film «L'inferno di cristallo», questo *Infernal Tower* ripropone le stesse situazioni: un edificio è in fiamme, ci sono dei superstiti da salvare, alcuni valorosi vigili del fuoco tentano disperatamente di circoscrivere l'incendio e di spegnere le fiamme.

La missione del giocatore, che si identifica coi pompieri, è quella appunto di

salvare più persone possibile passando attraverso nove edifici divorati dalle fiamme. Il pulsante rosso del joystick una volta tanto vuol dire «acqua» e infatti serve a manovrare gli idranti: l'acqua è praticamente illimitata ma le fiamme sono altrettanto resistenti.

Quando un pompiere inzia la sua missione in un piano, ci sono quattro superstiti barricati dietro la finestra; per salvarli è necessario che il pompiere salga dal basso del quadro alla finestra in alto; quindi, preso il terrorizzato inquilino, bisogna subito scappare. Un elicottero provvidenziale riporta automaticamente a terra salvatore e salvato. Guai a finire in mezzo alle fiamme, la morte è sicura!

Ovviamente, più tempo passa e meno scampati da salvare rimangono: è una lotta contro le fiamme e contro il tempo.

Il game presenta un numero elevato di livelli di difficoltà e di varianti, non eccelsa la grafica, discreta la trama.

NOVA BLAST
(Imagic per Coleco)

Le quattro città protette da un bolla e appartenenti al pianeta acqueo Hidron si trovano sotto intenso attacco nemico! La situazione è disperata perchè la difesa estrema delle città è affidata all'ultima astronave rimasta, Nova 1, che, da sola, deve contrastare l'attacco degli invasori.

Nova 1 è provvista di laser per rintuzzare gli aerei, per respingere, disintegrandole, le bombe, e per eliminare i terribili «camminatori acquei».

Eccoci dunque di fronte a un'ennesima guerra stellare, a uno scontro all'ultimo... joystick. Tengono ancora queste guerre? Il pubblico ama ancora confrontarsi con astronavi-galassie-alieni? Evidentemente sì, altrimenti le case produttrici di giochi non continuerebbero ad insistere con tanta pervicacia su questo genere. Certo, ogni volta bisogna trovare soluzioni diverse, proposte grafiche più accattivanti, strategie avvincenti. Allora com'è questa *Nova Blast*, riesce a soddisfare il bisogno di cambiamento? Diciamo di sì non tanto per lo sviluppo della trama, in verità simile a molte altre, quanto piuttosto per alcune trovate collaterali che rendono il gioco interessante. Ad esempio se una città, più volte centrata dal nemico, perde la sua capsula protettiva, si può teletrasportare un nuovo schermo su di essa, purchè il giocatore sia provvisto di energia sufficiente. E infatti sul lato sinistro dello schermo c'è un'indicatore di energia che regola l'operazione forse più divertente di tutto il game: la provvista di energia; è come far benzina al distributore automatico.

Oltre alle solite capacità di reazioni sono richieste doti di rapida analisi: lo scontro è soprattutto determinato da una corretta lettura dell'analizzatore di superficie che stabilisce e indica quali città si trovino sotto attacco e debbano perciò essere protette.

PICNIC
(Carrere Video per Atari)

Doveva essere la classica colazione sull'erba e si è trasformata in un tranquillo picnic di paura. Doveva essere una divertente scorpacciata di panini imbottiti

ed è diventata qualcosa di molto diverso: la storia del mangiatore mangiato. Infatti proprio nel momento in cui il giocatore si accinge a consumare i suoi preziosi panini arriva uno sciame di insetti voraci che si gettano sulla preda, non distinguendo molto tra pane e companatico. Meno male che c'è a disposizione una di quelle vecchie palette schiaccia mosche che hanno il difetto di spiaccicare sul muro (lasciando visibili e non troppo igienici segni di morte) mosche e zanzare ma che risultano, alla fine, essere molto efficaci. Scopo del gioco è il seguente: bisogna neutralizzare con la paletta gli insetti facendoli cadere in una speciale «trappola» che è collocata al centro dello schermo, in basso. Il pulsante rosso del joystick (veramente per questo gioco sono consigliati i paddle controllors, ideali per il tennis) funziona come uno spray, come un insetticida che non perdona.

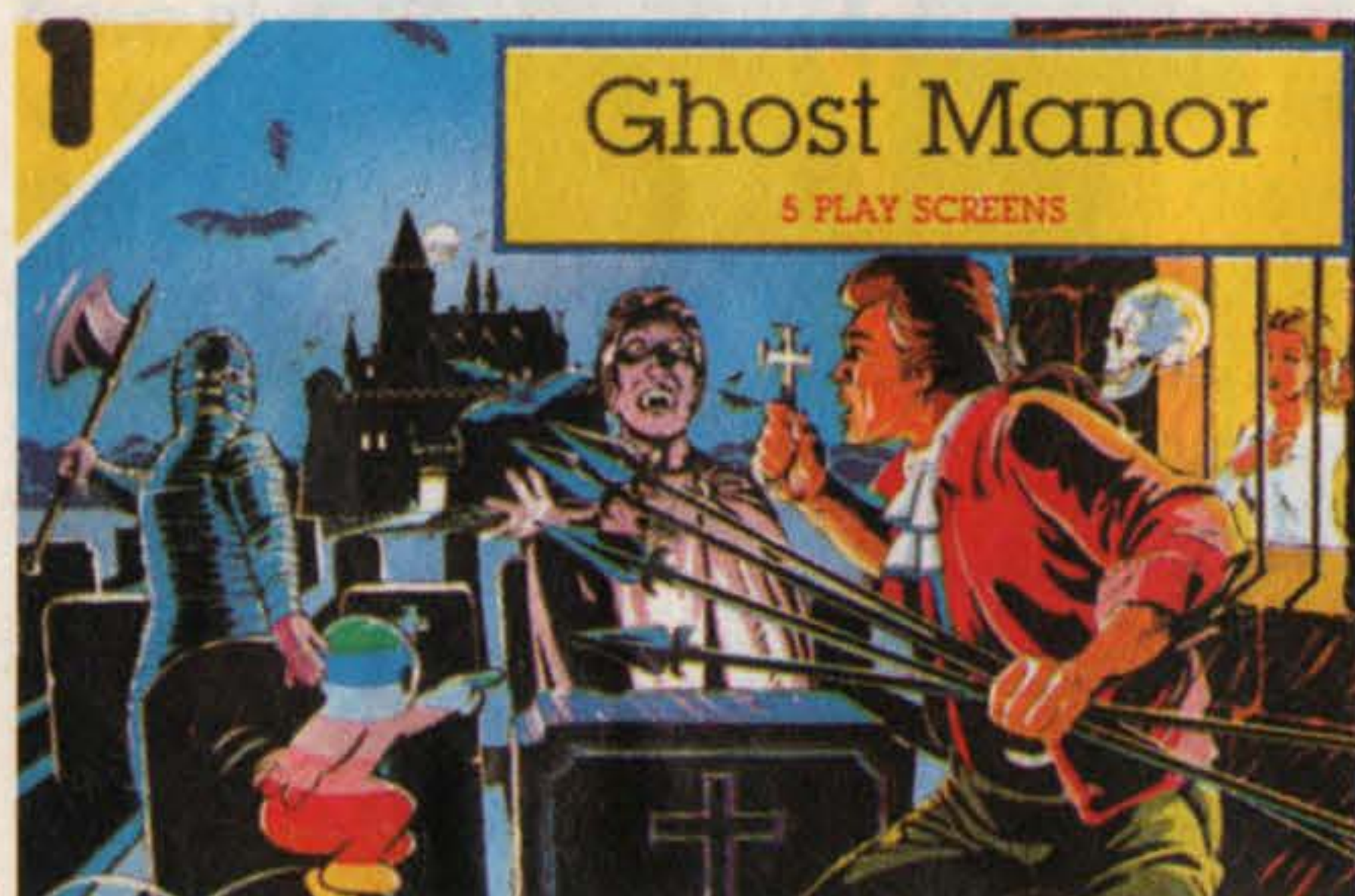
La posizione migliore per colpire è vicino al centro, fra panini e trappola. Però anche se questa zona è la migliore per catturare gli insetti, bisogna far attenzione anche ai panini. C'è il rischio infatti che nella foga di distruggere gli odiosi animaletti si distrugga anche il desiderato sandwich. Dopo ogni ondata di insetti, appare, torvo e minaccioso, il Superinsetto: Lui, il malefico, può sparare dall'alto quindi è bene eliminarlo subito oppure schiacciarlo con forza non appena comincia a becchettare il prosciutto affumicato.

Da giocare da soli o in coppia, con sei varianti di gioco, *Picnic* è rivolto al pubblico dei più giovani.

PROSEGUIMENTI

I GRANDI SUCCESSI DEL MERCATO

GHOST MANOR & SPIKE'S PEAK (Xonox Double-Ender per Atari)

Una cartuccia a doppia faccia per offrire una classica storia di vampiri insieme con un'avventura alpinistica, ma anche

un gioco non eccezionale abbinato però ad uno un po' più interessante.

Ghost Manor propone l'ennesima variante dei tristi misfatti del conte Dracula. Bisogna liberare la propria compagna (il gioco prevede a anche il cambiamento di sesso) racchiusa in un orrido maniero e pronta a «donare» il suo sangue fresco all'assetato vampiro. Al salvataggio finale si accede attraverso cinque schermi che propongono altrettante prove da superare: si parte collezionando lance, grazie all'aiuto di un simpatico fantasma: bisogna poi far fuori la «Mummia Assassina» che sbarra l'entrata al castello: si accede quindi al primo piano del castello dove si possono raccogliere croci per affrontare Dracula ma guai a sfiorare le pareti, non lasciano scampo!

Gli ultimi due scenari prevedono un intricato labirinto e la lotta finale contro Dracula; più croci si sono raccolte nel difficile cammino, più probabilità si hanno di sconfiggere il Conte.

Spike's Peak è il primo videogioco che rappresenta un'ascensione. È un gioco divertente, sorretto da una grafica più che discreta e da un meccanismo alquanto impegnativo. Anche qui ci troviamo di fronte a cinque scenari di gioco, scanditi da quattro livelli di difficoltà. Orsi, aquile, massi, crepacci, valanghe e un freddo pungente sono le naturali difficoltà di ogni ascensione che si rispetti. In più, qui c'è anche l'abominevole uomo delle nevi! Ma ai più bravi la vetta non sfuggirà.

LASER GATES (Imagic per Atari)

Gioco di destrezza e di riflessi, *Laser gates* si segnala più per la curiosa situazione di fondo che non per l'effettivo svolgimento. Dunque, siamo in un'imprecisata era futura: da cinque secoli il Criptocomputer provvede a mantenere la pace ma, adesso, qualcosa non funziona più. Quattro detonatori di sicurezza all'interno del computer danno inizio all'autodistruzione universale. C'è un solo mezzo che può scendere a spirali attraverso i circuiti stampati del computer, peraltro impenetrabili, per raggiungere e distruggere i detonatori. Questo prezioso strumento, questo mini-missile amico ha un nome stupendo: Dante Dart, dardo dantesco (impensabile quanto gradito omaggio al padre della Divina Commedia), insomma freccia infernale! Con un nome così impegnativo bisogna distrug-

gere i mortali radar, i tritaroccia, i radiomissili e i pipistrelli-byte. Con il laser si passa attraverso le colonne ultradense, ma attenti a non urtare le pareti dei circuiti del computer: il dardo dantesco va in tilt.

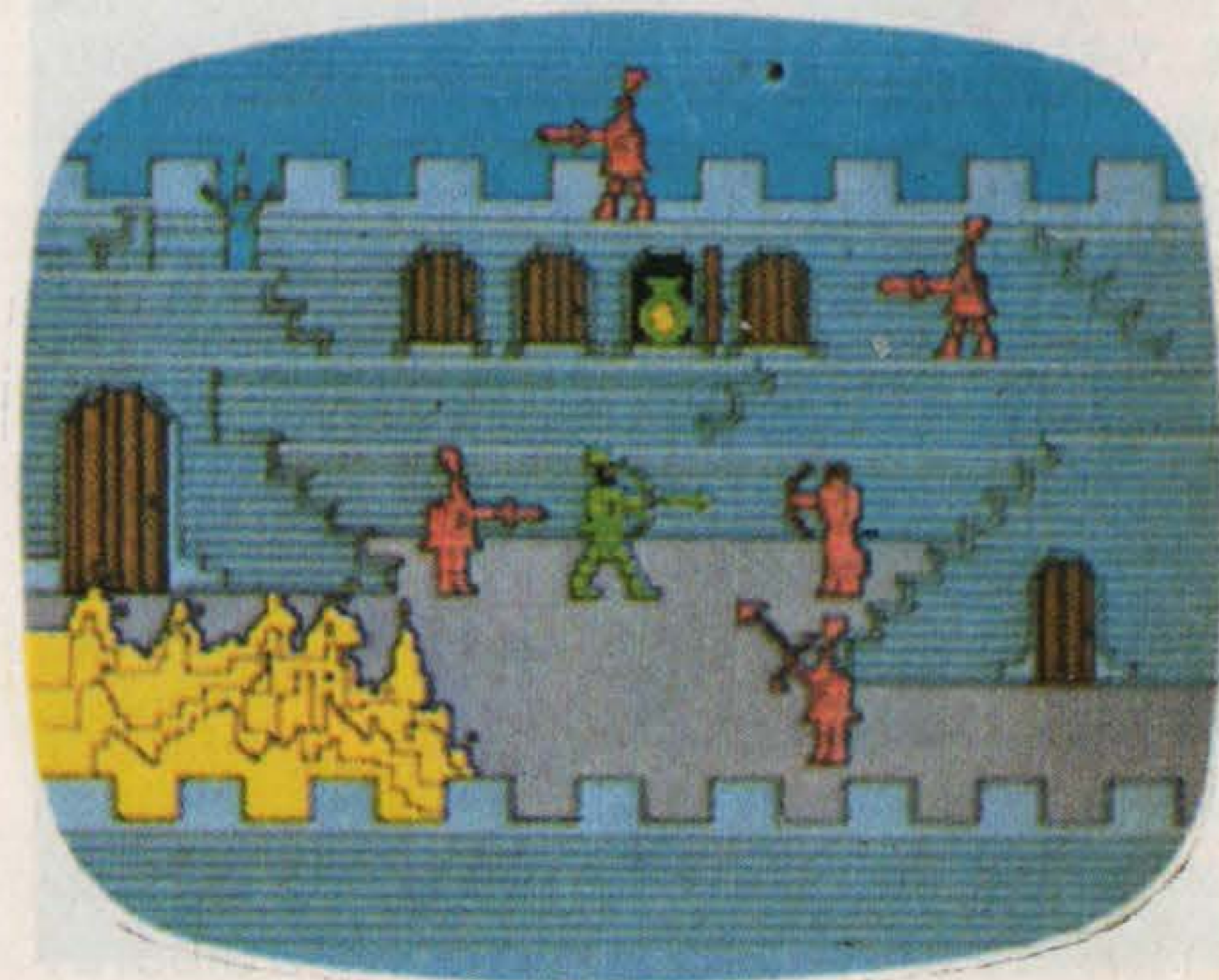
Lo schermo è diviso in due parti: in alto è visualizzato il percorso che il dardo deve compiere, mentre in basso è rappresentato il quadro strumenti per il controllo dell'energia, del tempo a disposizione, del punteggio raggiunto e soprattutto degli schermi di protezione di «Dante».

SIR LANCELOT E ROBIN HOOD (Xonox Double-Ender per Atari)

Prima del gioco parliamo, una volta tanto, della cartuccia; eh sì, perché questa è davvero speciale, possiede ben due facce garantendo così due giochi al prezzo di uno. Come è possibile tutto ciò? L'adozione di componenti elettronici più potenti ha permesso di creare una memoria gioco sdoppiata e, come dicono i tecnici, interfacciabile (tramite due connettori separati) al sistema di gioco alla console. Così, semplicemente inserendo l'una o l'altra estremità di una Double-Ender in un Vcs Atari, si ottengono due giochi totalmente diversi l'uno dall'altro. La prima doppia cartuccia che prendiamo in esame è all'insegna dell'avventura classica.

Sir Lancelot. Veramente Lancillotto non ha il Sir davanti, perché è un eroe francese e appartiene a quella letteratura che va sotto il nome de «I romanzi della Tavola Rotonda» e che ha per protagonisti, oltre a Lancillotto, Re Artù e i suoi cavalieri, il mago Merlino, i cavalieri del Santo Graal.

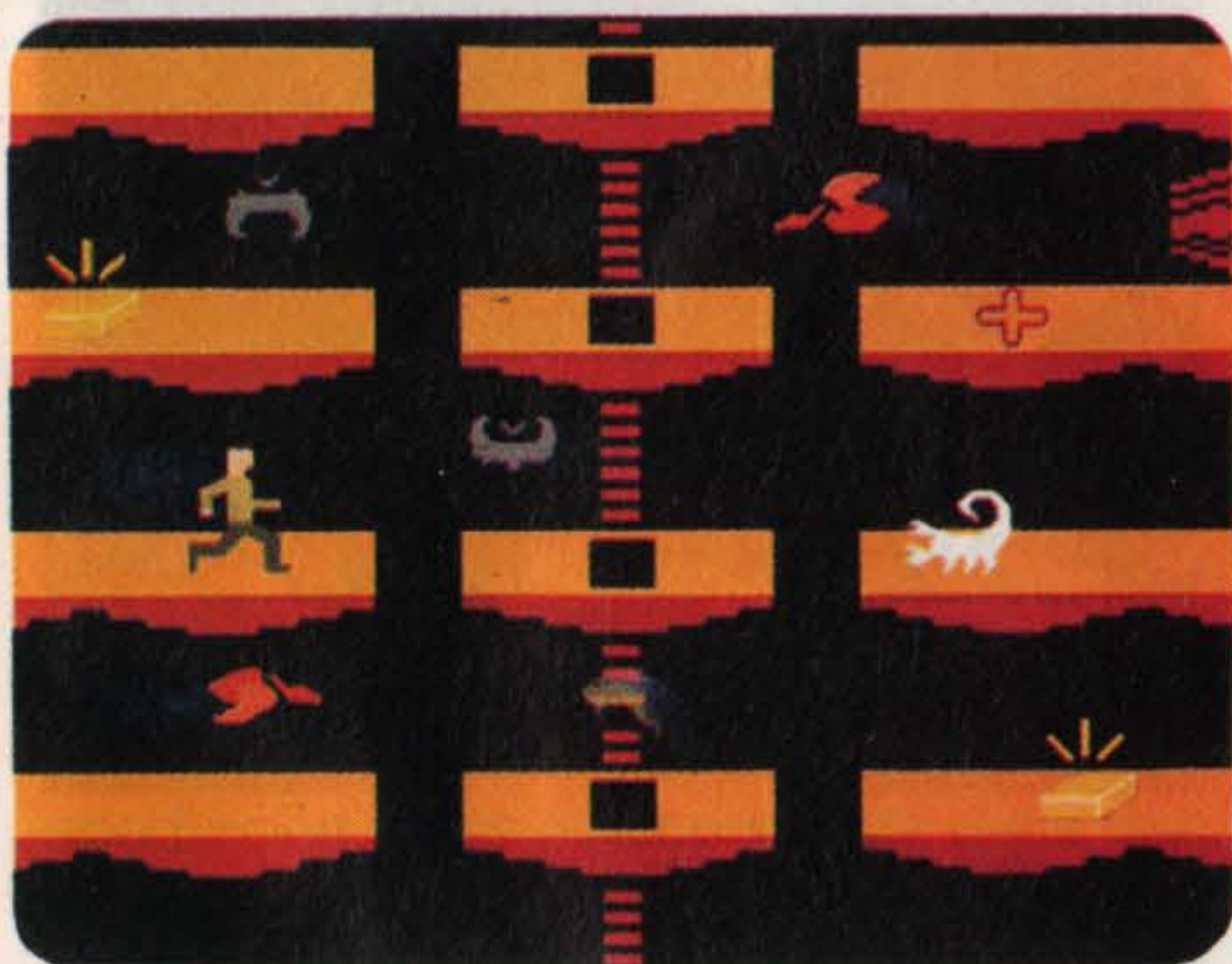
Gli scenari del gioco sono sostanzialmente due: nel primo Lancillotto deve sconfiggere con la sua lancia i draghi che sputano fuoco (a ogni livello di gioco i draghi diventano sempre più pericolosi); nel secondo penetra all'interno del castello dove si trovano la bella prigioniera, il drago custode e un lago (il lago non poteva mancare!) di lava che sale implacabile e inghiotte tutti, se non si sbrigano.

Robin Hood. Robin, il celebre eroe di Alexandre Dumas, combatte la sua lotta contro il malvagio sceriffo di Nottingham che si arricchisce ingiustamente malversando con tasse inique i poveri contadini e facendo prigioniera la bella Marian, di cui Robin è notoriamente innamorato: bisogna perciò recuperare sia

l'oro dei poveri che il cuore di Marian.

Il gioco si articola in tre diversi scenari; nel primo Robin cerca di sfuggire a un agguato che i soldati dello sceriffo gli hanno teso nella foresta di Sherwood (Robin, armato di frecce, deve eliminare almeno 11 avversari per poter proseguire); nel secondo Robin cerca di penetrare nel castelo di Nottingham saldamente presidiato; nel terzo Robin si rova nel sotterraneo del castello e attraverso porte più o meno segrete deve arrivare al tesoro dello Sceriffo (per ridistribuirlo ai poveri) e a quello del suo cuore (per tenerselo per sé); ma le guardie non demordono e l'impresa si presenta tutt'altro che facile. Quando Robin riesce a tornare nella sua foresta, il gioco aumenta di difficoltà e le avventure continuano...

PITFALL II (Activision per Atari)

David Crane colpisce ancora, i suoi fe-

deli videofans non possono che giocare: le avventure di Pitfall continuano, promettendo e permettendo il piacere di una buona miscela di esotico, di pericolo, di competizione, di ricerca scientifica, di tornaconto personale, di «Camel Thophy» insomma. Questa volta l'appuntamento è nelle caverne, tanto mitiche quanto sperdute, di Machu Picchu: non più la giungla, ormai percorsa migliaia e migliaia di volte, ma le oscure profondità della terra; così al brivido del rischio si aggiunge la possibilità di muovere il joystick e Pitfall Harry anche in senso verticale. Il game risulta così più mosso, ogni schermo rappresenta uno scenario nuovo, diverse sono le soluzioni di gioco (non più affidate cioè alla monotonia del saltino e alla corsa precipitosa).

Crane approfitta inoltre della versione n. 2 di *Pitfall* per introdurre una novità tecnica che farà molto discutere gli appassionati. Si tratta di questo: invece di fornire il gioco di una riserva di tre o quattro Pitfall (morto l'ultimo dei quali il game finisce), il creatore dell'Activision ha disseminato lungo il percorso delle croci rosse che hanno la funzione di pronto soccorso. Quando Pitfall «cade» vinto dalle avversità esterne, ritorna indietro fino all'ultima croce rossa che ha superato. Lì viene rimesso a posto e dopo qualche secondo, e relativa perdita di punti, può riprendere la sua affannosa ricerca. Deve infatti ritrovare sua nipote Rhonda, il fantastico diamente di Raj, il topo preistorico, il gatto Quicklaw: come si vede, un insieme di cose personali, di giustificazioni umanitarie e di qualche affaruccio non del tutto disinteressato.

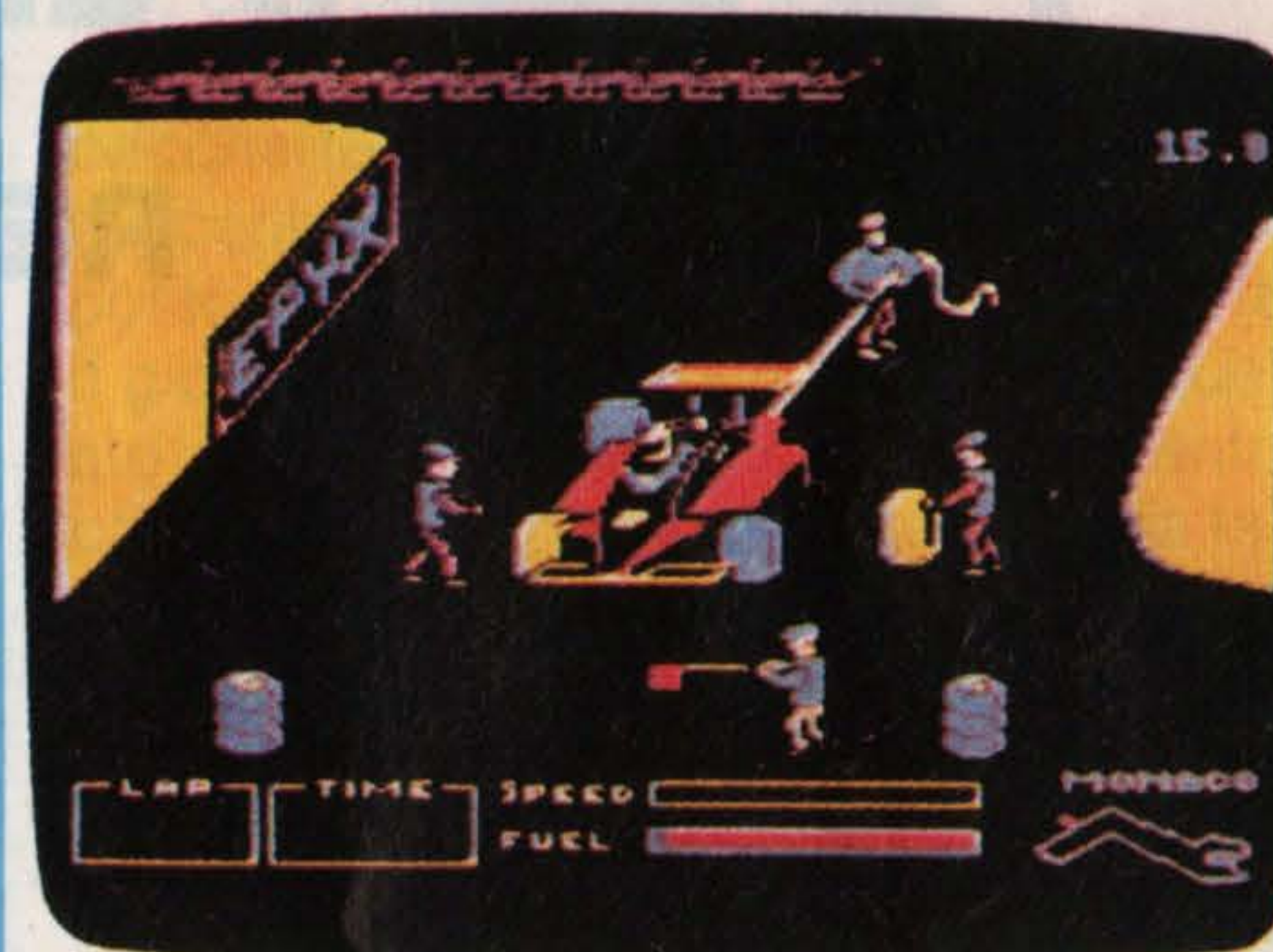
È un game pieno di tensione e di ritmo: il joystick si agiterà finché Pitfall non avrà concluso la missione.

CROSS FORCE (Spectravideo per Atari)

Di questo game si conosceva la versione per Vcs: una guerra stellare di buona fattura che proponeva uno scontro tra i guerrieri del pianeta Spectra e le forze d'invasione Morplus, poi fuggite sul pianeta Tzoris. L'arma che il giocatore aveva in mano e che manovrava per conto degli Spectra-guerrieri sarebbe stata in grado di eliminare un nuovo pericolo di invasione, ma purtroppo aveva un piccolo difetto di fabbricazione (nella fantasia del gioco naturalmente, e in proposito i servizi segreti intergalattici riferivano che era stata fabbricata molto in fretta...) e poteva surriscaldarsi; quindi andava usata con oculatezza e parsimonia. Questa a grandi linee la trama di *Cross Force*; adesso, lo stesso schema di gioco viene riproposto nelle sue linee essenziali in versione Coleco e si chiama *Super Cross Force*. Accidenti, che differenza! La risoluzione grafica di questa missione impossibile, o quasi, esalta tutte le componenti del gioco (il rischio delle guerre stellari è spesso quello di essere schiave di uno schema un po' meccanicistico); naturalmente chi ne guadagna di più è Spectron, la superarma, unico baluardo contro i terribili Morplus. Ebbene, con il nuovo sistema sembra di manovrare un laser e l'attacco all'astronave dei Morplus acquista effetti visivi notevoli, offrendo ben tre modi di inquadrare il bersaglio nemico, prima di fare fuoco. Appena entrati in battaglia, i Morplus attaccano a ondate, in-

viando prima i gupoidi. Poi è guerra totale. Il gioco presenta quattro livelli di difficoltà ed è per uno o due giocatori.

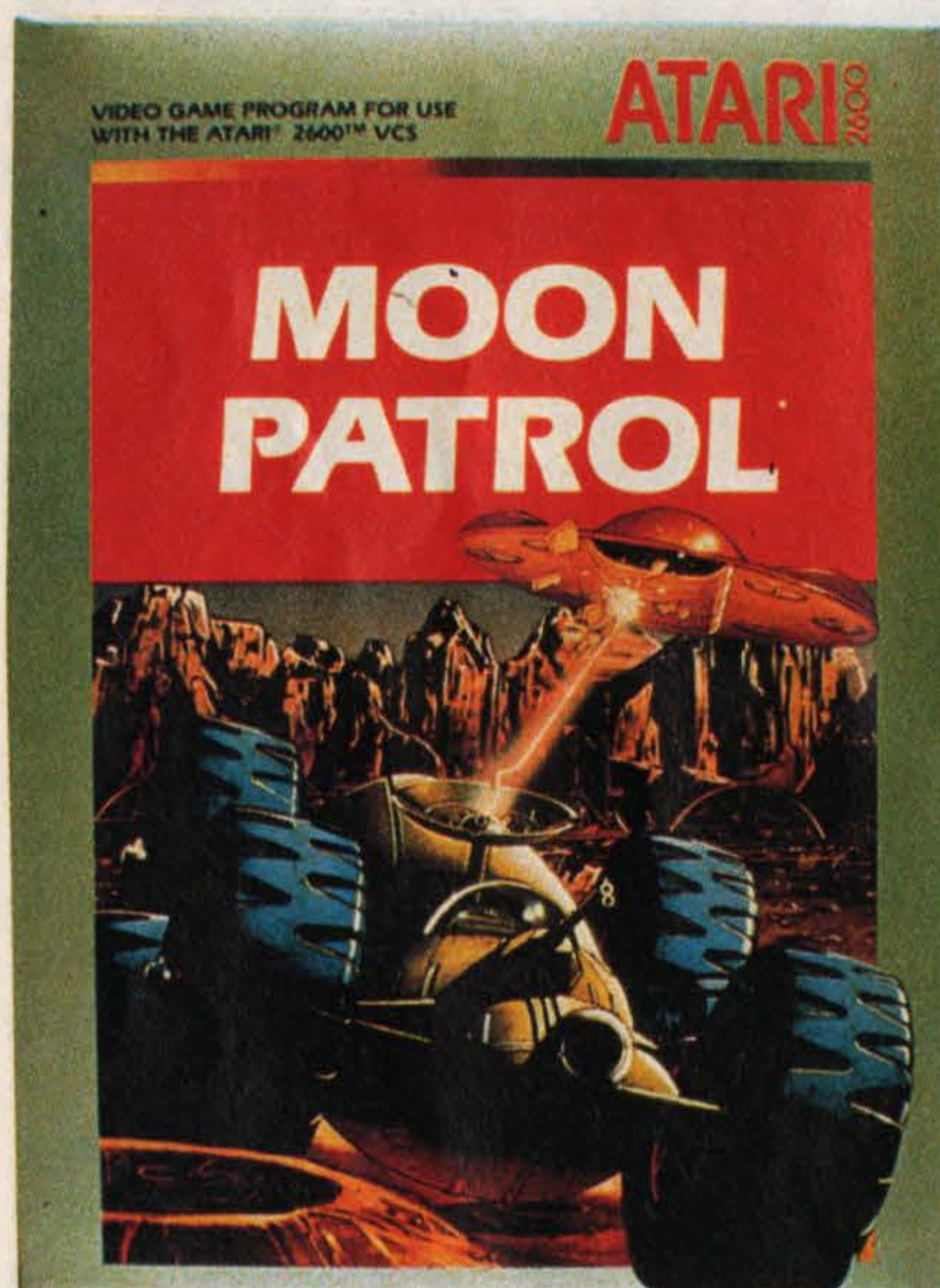
PITSTOP (Epyx per Coleco)

Con *Pitstop* diventare un pilota di Formula 1 non sarà più un sogno irrealizzabile.

Potremo cimentarci sulla curva mozzafiato del celebre circuito di Monaco. Procedere a tutta velocità sul rettilineo di Le Mans e lottare disperatamente contro la morte sullo strettissimo Kyalami. Anche i piloti più esperti temono il ghiaccio e la neve che ricopre la discesa di Albi o il caldo insopportabile del deserto di Jarama. Ma il peggiore tra tutti è certo il circuito di St. Javit, tristemente famoso come il cimitero dei piloti. Prima però è bene fare un po' di allenamento sul Mini Circuito che ci propone una scelta del tutto casuale di tre dei sei famosissimi circuiti. È impossibile sapere in anticipo quale sarà il prossimo. Quando ci sentiremo sufficientemente esperti potremo tentare l'avventura e cimentarci sul Grand Circuit. Solo i migliori piloti sono in grado di resistere e sopravvivere ai sei difficilissimi percorsi. Una lotta «all'ultimo giro», una battaglia contro il tempo. E ora... Via! Bisogna sempre tenere sotto controllo la piantina dello schermo. Qui, oltre alla posizione della nostra auto, è segnata la distanza che ci separa dai box. È indispensabile tenere poi sotto controllo la riserva di carburante e le condizioni dei pneumatici. Più veloci si va più aumentano i consumi di combustibile. Tamponare un'altra auto o transitare sui bordi della pista logora i copertoni. La condizione dei pneumatici è segnalata dal mutare di colore: dapprima blu, poi azzurro, verde e infine rosso. Una volta rossi anche il minimo colpo può causare un'esplosione. Allora presto! Bisogna fermarsi ai box, muovere col cursore il gommista e farci sostituire le gomme. Siamo quasi a «secco»! Muoviamo il benzinaio e facciamoci riempire il serbatoio. Attenzione non troppo, potrebbe esplodere! Per ritornare in pista bisogna muovere il cursore veso l'omino con la bandierina. Poi... via a tutta velocità. Al termine della corsa appare il numero di giri completati e il premio meritato; primo posto 50.000$ secondo posto 25.000$ terzo classificato 10.000$. In più ci sono 1.000$ per ogni giro completato.

A GRANDE RICHIESTA

REVIVAL PER L'ESTATE

MOON PATROL (Atari)

Quelle immagini televisive del 1969 che ci mostravano lo sbarco dei primi astronauti sulla Luna sono un ricordo lontanissimo.

Adesso il giocatore è già l'impavido pilota di una Moon Buggy, costretto a una corsa contro il tempo sulla superficie del nostro unico, caro satellite. Ma, negli spazi siderali, ogni romanticismo è bandito; anzi, bisogna fare molta attenzione a non cadere in terrificanti voragini che fendono la crosta della superficie lunare, bisogna evitare mine vaganti e, nel contempo, far esplodere (premendo il solito, fedele bottone rosso) massi fastidiosi e ingombranti.
E intanto uno sbarramento di Ufo tenta di ostruire la strada, carri armati nemici si frappongono all'incedere spedito del giocatore e pericolosissimi missili a bassa quota suggeriscono prudenza.
Il percorso è diviso in cinque sezioni, che vengono visualizzate dal contatore posizionato nella parte inferiore dello schermo. Le «x», lungo il percorso segnalano le distanze. E, ovviamente, più in fretta si completa il percorso più punti si realizzano. Quindi un occhio alla guida e l'altro al cronometro!

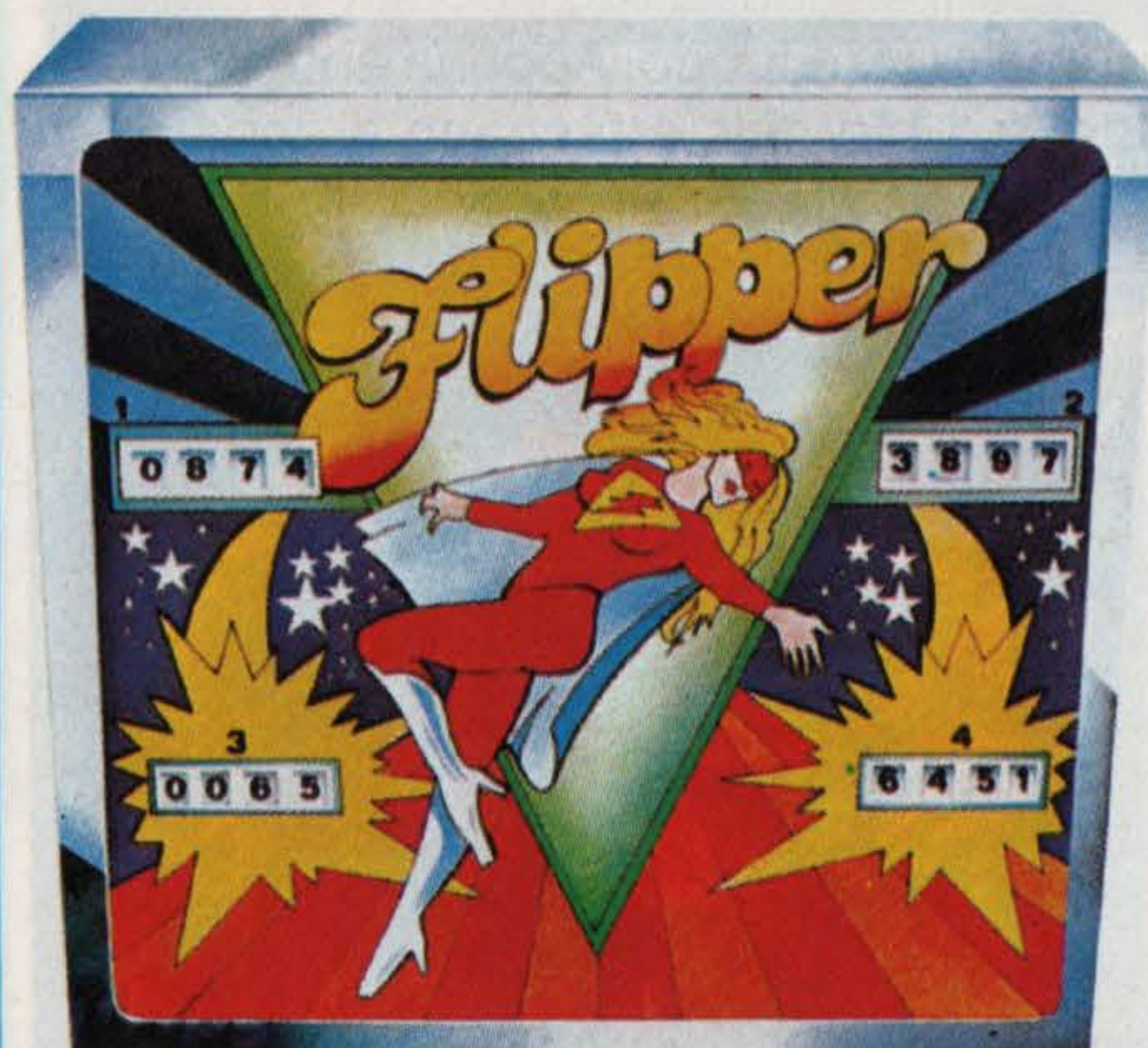
Il gioco appartiene alla serie ormai nutrita del «salta e scappa» (si deve raggiungere una meta saltando gli ostacoli che impediscono il suo raggiungimento) ma lo scenario è originale.

FLIPPER, GOLF, MUNCHIN (Philips)

Flipper. Si dice che i videogames da bar, i Coin Ops, abbiano fatto fuori uno dei protagonisti degli effervescenti anni sessanta: il flipper. Quasi a rendere un dovuto omaggio, la Philips presenta una versione domestica del gioco che ha messo in tilt un'intera generazione, con tanto di effetto pallina e il tintinnio degli scontri e i colori e il punteggio. Ma — per chi ne ha vissuto i fasti — il flipper «vero» era un'altra cosa!

Golf. Verdi prati, nove buche, la concentrazione del lancio: ecco gli ingredienti essenziali per ricostruire uno degli sport più esclusivi: il golf. Ma bisogna fare molta attenzione all'erba alta e alle pozzanghere, altrimenti si rischia di fare brutta figura di fronte a un pubblico così importante.

Per fortuna il primo piano del «green» permette di effettuare l'ultimo lancio e di sospingere con molta facilità la palla nella buca.

Munchin. (Cannibal: il mostro del labirinto). In un tortuoso labirinto il giocatore guida Cannibal alla caccia del mostro malefico che ha la proprietà di scindersi, all'improvviso, in tre parti, aggiungendo con questa «divisione» ulteriori difficoltà alla già ardua impresa.

Per renderlo inoffensivo è neccessario «sgranocchiare» il maggior numero di puntini colorati disseminati lungo il percorso. Si può di volta in volta, variare percorso oppure costruirne uno a piacimento (si contano più di quaranta varianti al gioco di base).

WHITE WATER (Imagic per Intellivision)

Se volete trascorrere un tranquillo wekend di paura, affrontando le bianche acque spumeggianti delle rapide o cercando favolosi tesori della foresta inesplorata, c'è finalmente un gioco che fa al caso vostro: *White Water*, un game di sicuro effetto, molto avvincente, pieno di avventure e di trovate.

Un'antica leggenda indiana racconta che il Gran Kahuna, il capo tribù, offre regali preziosi agli ospiti che sono riusciti a raggiungerlo dopo molte peripezie, ma che va su tutte le furie quando questi non rispettano le sue regole del gioco. Che queste stesse regole siano poi diventate il meccanismo di fondo di *White Water* è uno dei quei piacevoli misteri sui quali si fonda l'universo dei videogames!

Il gioco ha inizio nella foresta, da dove bisogna raggiungere la zattera; e già la corrente mette a dura prova i rematori: le rapide, l'acqua stagna, le secche, i gorghi, gli scogli, un uomo dell'equipaggio che cade in mare, pardon in fiume, gli argini infidi.

I giocatori più coraggiosi possono fermarsi sulla spiaggetta dalla sabbia bianca per trovare preziosi tesori: ma per rag-

giungere la ricercata urna d'oro senza offendere il Gran Kahuna, bisogna sottostare a un preciso rituale di raccolta di bandierine e di altre prove. Se si afferrano più di due bandierine alla volta, o l'urna preziosa prima che tutte le bandierine siano state raccolte, l'ira del Gran Kahuna si manifesta con il lancio fittissimo di mortali tomahawk.

Questo game possiede ben sette varianti, relative sia alla velocità della corrente che ai tesori da accumulare; un appuntamento da non mancare per gli amanti dell'avventura!

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (Intellivision)

Questo gioco affonda le sue radici nei racconti di fate; di questo genere di fiabe infatti mette in scena tutti i «passi» obbligati (la fiaba inizia sempre col desiderio di possedere qualche cosa e si sviluppa attraverso la partenza del protagonista dalla casa paterna, l'incontro con uno o più aiutanti che gli offrono i mezzi fatati per trovare l'oggetto delle sue ricerche) e soprattutto illustra in modo esemplare le famose prove da superare: la foresta misteriosa, le insormontabili montagne, i fiumi pericolosi, l'incontro con il drago, il duello finale come atto conclusivo delle forme di iniziazione.

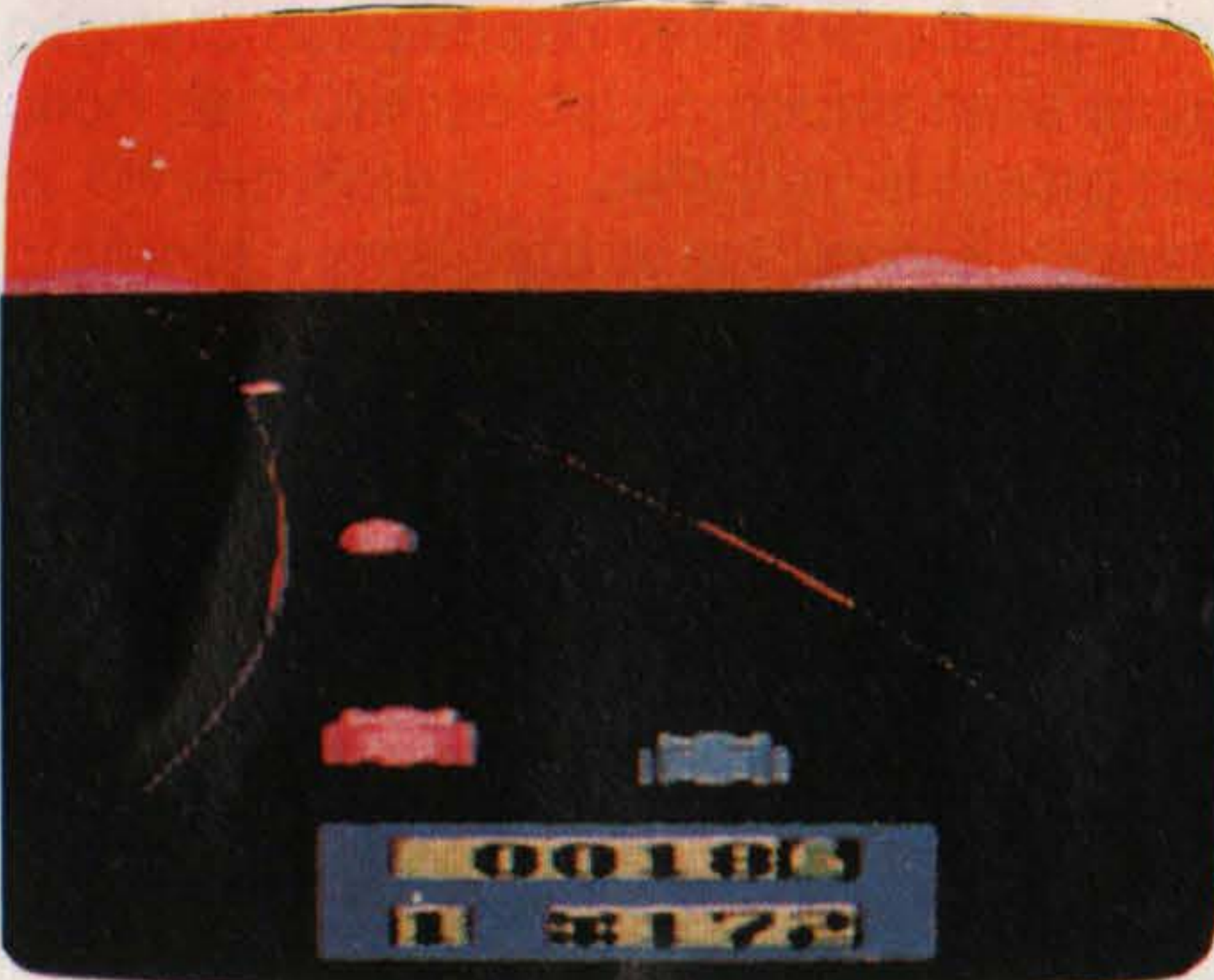
In *Advanced Dungeons & Dragons* una spedizione parte alla conquista delle due metà dell'Antica Corona dei Re, nascosta nelle profondità delle caverne (dungeons) della leggendaria Montagna Nuvolosa. Se il giocatore principe che guida la straordinaria impresa sopravvive ai peri-

coli della Terra Deserta e delle creature delle caverne, si trova di fronte ai mostruosi Draghi Alati che difendono la Corona.

Ricostruzione elettronica di un diffuso gioco americano, la cassetta sollecita situazioni in cui si esplicano le doti di logica, abilità e rapidità di decisione del giocatore. Il meccanismo più strabiliante del gioco è comunque questo: non ci sono punteggi intermedi, limitazioni di tempo o sollecitazioni ai records: qui o si vince o si perde, o si vive o si muore. Come nelle fiabe.

ENDURO (Activision per Atari)

Enduro, ovvero «chi la dura la vince e in-

fatti il nuovo gioco di Larry Miller, l'autore di *Spider Fighter*, è una vera e propria corsa automobilistica di durata, di resistenza, oltreché di abilità.

L'Activision ha già in catalogo, nel settore «gare automobilistiche», ben due giochi: *Dragster*, «la più veloce gara sullo schermo televisivo», e *Grand Prix*, per piloti aspiranti alla Formula 1.

Con *Enduro* completa questa rombante trilogia, riproducendo anche il mondo dei rallies o, se volete, delle Mille Miglia, delle mitiche Pechino-Parigi del principe Borghese.

Una corsa senza fine attraverso neve, ghiaccio, nebbia o un'insopportabile calura, vissuta in modo estenuante giorno e notte: ecco i termini della sfida lanciata da *Enduro*.

Gli aspetti più affascinanti di questa avvincente corsa sono due: il grafismo del paesaggio e il cambiamento del tempo. Il paesaggio è riprodotto con effetto tridimensionale cosicché il giocatore prova davvero l'impressione di trovarsi alla guida di un'auto da corsa, con tanto di sorpassi, incidenti e tante altre avventure *On the road*.

Quanto al tempo, siamo di fronte a una trovata geniale. Il guidatore infatti parte di primo mattino e, tra frenate, accelerazioni, cambi di marcia, guida spericolata, deve correre attraverso una meteorologia che cambia: il sole tramonta languidamente, succede la notte piena di insidie, si alza una fastidiosa nebbiolina gravida di insidie e fiocchi di neve imperlano il parabrezza prima di trasformarsi in ghiaccio traditore.

Incollato al suo joystick, il pilota deve arrivare al traguardo prima che il nuovo giorno si levi all'orizzonte, portando così a termine la corsa e il gioco.

In questa prova di durata si è aiutati da un contachilometri e da un indicatore che, sul fondo dello schermo, segnala le automobili superate e quelle che rimangano da superare.

CENTIPEDE (Atari)

Per un solo giocatore, questo *Centipede* appartiene alla schiera della «Skill Gallery», cioè dei giochi di abilità.

La partita inizia con una riserva di tre bacchette magiche per sparare scintille sul centopiedi. Il quale ha un corpo composto da nove segmenti; ogni volta che il giocatore colpisce un segmento, questo si trasforma in fungo e il segmento che gli si trova dietro diventa un'altra testa del centopiedi, che a sua volta incomincia il suo attacco (per questo motivo è molto importante cercare di colpire la testa: non solo si fanno più punti, ma soprattutto si impedisce che il bruco si moltiplichi).

Il centopiedi conduce il suo assalto in otto ondate diverse; a ogni nuova ondata, un segmento del suo corpo diventa un bruco autonomo che si muove per conto suo. Con l'ottava ondata, abbiamo così ben nove centopiedi che scendono in campo. Quando il bruco attacca, anche un ragno, una pulce e uno scorpione possono mincciare il giocatore: il ragno cerca di infastidire la bacchetta magica , lo sgambettante scorpione reca con sé un incantesimo perverso e una pulce frenetica dà ogni tanto man forte al suo amico bruco.

Tuttavia un colpo ben preciso della bacchetta magica può stordirli per breve tempo; ma se uno di loro «morsica» il giocatore, questi perde il prezioso strumento di combattimento.

La variazione «gioco facile» per bambini mostra la figura di un orsacchiotto sul lato inferiore destro dello schermo.

Grande successo delle sale gioco (le famose «Arcades»), *Centipede* sarà particolarmente apprezzato da chi ama le emozioni forti.

Il grafismo del gioco non si può dire straordinario, nonostante si avvalga di certi effetti ben riusciti; i rumori di fondo

tuttavia rinforzano molto efficacemente l'impressione d'angoscia che arreca questo bruco diabolico.

Il gioco richiede molta concentrazione ma è d'alto gradimento.

INTERVISTA

COMMODORE 20 • 64 • 700 IL TERNO VINCENTE

Sergio Messa, direttore generale della Commodore italiana, spiega la formula magica dello strepitoso successo ottenuto in pochi anni dall'azienda e anticipa nuove, interessantissime iniziative.

«Se non lo facciamo noi, lo faranno i giapponesi». Una constatazione ovvia, lapidaria ma che si è presto trasformata in idea vincente. L'avventura della Commodore Inc. ebbe inizio con questa frase storica, quando Jack Tramiel convinse gli azionisti della sua azienda a finanziare la costruzione del primo personal americano a colori con prezzo inferiore ai 300 dollari. Una corsa spericolata, ma alla fine, una vittoria decisiva. Oggi la Commodore è ritenuta l'azienda leader nel settore dei personal computer.

Per farci rivelare la formula magica di questo strepitoso successo abbiamo incontrato Sergio Messa, direttore generale della Commodore italiana di Cinisello Balsamo.

Entriamo subito nel vivo del discorso e chiediamo, per prima cosa, di svelarci «il segreto» della Commodore.

Quando siamo arrivati in Italia, due anni fa circa, siamo approdati con un ben preciso obiettivo: diffondere a tutti i livelli questo strumento nuovo e divenuto ormai una realtà innegabile, il computer. Definito l'obiettivo, abbiamo messo a punto gli strumenti per conseguirlo. La formula vincente della Commodore è stata l'offerta di un prodotto facile all'uso, «domesticizzato» in quanto collegabile al televisore di casa, semplice, comodo, divertente e utile a tutta la famiglia».

Parliamo del VIC 20. L'aver lanciato sul mercato un articolo in grado di offrire due prodotti in uno, è una dimostrazione della vostra «strategia»?

Certo. La chiave del nostro successo è stata quella di presentare il computer come un gioco, come un prodotto capace in primo luogo di divertire; poi si scopre che il divertimento maggiore si ottiene quando si cerca di imparare la sua lingua e di discorrere con lui. Se un videogioco mi costringe a una meccanica ripetizione di gesti impostimi dal gioco stesso, il computer mi permette invece di impostare un dialogo, di porre delle domande e di ricevere delle risposte.

Facendo una carrellata sui vostri prodotti, quale è il target del VIC 20, del Commodore 64, del Commodore 700?

La Commodore è l'unica azienda in grado di mettere a disposizione degli utenti un full-range di prodotti che vanno dall'iniziazione all'uso del computer fino alle prestazioni più sofisticate. Il VIC 20 è un computer destinato a chi vuole fare i primi passi con l'informatica, il *Commodore* è diretto invece a un pubblico più esigente, a chi richiede applicazioni più ampie e complesse. Il Commodore 700 e l'8296, l'ultimo nato in casa Commodore, appartengono alla categoria dei computers di uso professionale. C'è però una caratteristica comune che unisce questi prodotti: l'unicità di linguaggio. Questa è una filosofia di marketing alla quale non abbiamo mai rinunciato: fornire all'utente prodotti tra loro compatibili e, fatto ancora più importante, compatibili con tutti i programmi del passato. Vogliamo cioè garantire al nostro mercato una continuità nel tempo.

«Software, il tappeto magico verso il futuro» diceva uno degli ultimi numeri del Time. Quale è la vostra linea in proposito?

Attualmente disponiamo di una ricchissima biblioteca di prodotti software, prodotti che sono in continua evoluzione. Per quanto riguarda la nostra linea d'azione nel settore devo dire che l'utente ci ha aiutato molto, stimolandoci a fare investimenti nelle direzioni più richieste. Non abbiamo

In alto, S. Messa. A sinistra, un gruppo di bambini «alle prese» con il C 64. A destra, il nuovo personal portatile Commodore 64 Executive; nello schermo, il programma *Magic Desk*.

fatto altro che mettere a disposizione del pubblico un prodotto progettato, inventato e suggerito dagli utilizzatori delle macchine stesse. Abbiamo quindi impostato una politica di marketing attenta alle richieste degli utenti e alle indicazioni delle software-house. Molti aiuti giungono inoltre dai mercati stranieri. Ad esempio, una applicazione che gode di notevole successo all'estero può venire facilmente trascritta e distribuita anche in Italia.

Molte case produttrici di software hanno trascritto i loro giochi per la Commodore. Uno strumento in più per consolidare il vostro successo anche nel campo dei videogiochi.

Questo fatto non è stato che una fatale conseguenza dell'enorme diffusione dei nostri computers. Risulta quindi ovvio che un produttore di software debba tenere conto di questa realtà. Che poi si verifichino meccanismi di «disenergia» (per la softwarehouse) e «sinergia» (per il produttore di hardware), in quanto per vendere un prodotto software, chi lo produce deve dire che «gira» su Commodore e, in maniera quasi involontaria, pubblicizzi il nome Commodore, è una conseguenza diretta e inevitabile.

Oggi si parla spesso dei computers che salgono in cattedra. Avete progetti particolari nel settore scuola, educazione, didattica?

Quest'anno la Commodore si è proposta un nuovo obiettivo: fare entrare il computer nella scuola. Con l'appoggio del Provveditorato agli studi e con il patrocinio del Comune di Milano abbiamo dato il via a un esperimento di introduzione all'uso del computer in dieci scuole milanesi, attrezzando dieci veri e propri laboratori di informatica. Il programma si è svolto in accordo con la COGI l'organizzazione incaricata di curare l'aspetto didattico dell'iniziativa. La Commodore ha invece messo a disposizione tutti gli strumenti di hardware e software necessari. I corsi sono già iniziati in due, tre scuole e potremo verificare i primi risultati nei prossimi mesi. È stato costituito un gruppo di lavoro che, in collaborazione con il corpo insegnante, è impegnato nello studio delle metodologie migliori per l'utilizzo del computer nella scuola. Ovviamente il via definitivo al nostro programma verrà dato a settembre. Questo progetto non prevede l'insegnamento dell'informatica, bensì l'utilizzo del computer per attuare un programma di studio. Non si tratta solo di introdurre il calcolatore nella scuola, ma anche di trovare i metodi migliori per utilizzarlo.

Disponete di programmi di software educativo didattico anche per il VIC 20 e il Commodore 64?

Esiste una biblioteca molto vasta di programmi di questo tipo. C'è, ad esempio, un programma molto bello: «Introduzione al Basic», che permette di imparare la lingua del calcolatore attraverso un corso interattivo, seguendo passo a passo quanto il computer suggerisce. Ci sono varie sezioni e ogni fase si conclude con un piccolo test. Se lo si supera si può procedere, altrimenti si deve ripassare la lezione. È un programma che ha avuto un enorme successo.

Disponiamo addirittura di un programma «master», cioè una matrice, che consente all'insegnante di servirsi del calcolatore per strutturasi la lezione. Una volta registrata, l'allievo sarà in grado di recepire e di verificare il suo grado di apprendimento semplicemente usando il computer.

Meglio di così non potrebbe andare, sembrano solo rose e fiori, ma c'è qualcosa che non funziona, qualche problema?

Attualmente il nostro problema maggiore è quello di non riuscire a consegnare tutte le macchine che ci richiedono. La domanda dei prodotti è superiore alla capacità della Commodore di produrre. È il problema più grosso in questo momento ma è un problema che francamente vorrei sempre avere.

A livello di centri di assistenza siete riusciti a stare al passo con questo rapido sviluppo?

Uno sviluppo così repentino richiede evidentemente un grosso investimento nel settore post-vendita. Riteniamo di doverci orientare lungo due direzioni diverse. La prima consiste nell'intensificare la qualità e la quantità dei punti di assistenza Commodore. Proprio in questi giorni stiamo uscendo con una lista di centri Commodore approvati dalla casa, in grado di fornire al cliente un valido aiuto.

Stiamo inoltre lanciando e questa sarebbe la seconda via d'azione, una serie di Commodore Computer Center con l'unico compito di stabilire una sorta di «filo diretto» con l'utente. Luoghi in cui sia possibile portare la propria esperienza, fare domande, chiarire i vari problemi. È certo un'iniziativa che richiede tempo e uno sforzo considerevole.

Col Commodore 64 è possibile creare musica sintetizzata?

Certamente. Il SID è un circuito integrato speciale che permette di trasformare il computer in sintetizzatore musicale. Con appositi programmi si può comporre ogni tipo di musica, imitando anche strumenti come il violino, l'arpa, la tromba. Un computer non deve solo servire per lavorare, ma anche per distrarsi e divertirsi. Cosa c'è allora di più rilassante dell'ascoltare un pezzo di buona musica?

La Computer Graphics è un altro settore in notevole espansione. Quali sono i vostri prodotti in questo campo?

Esistono programmi di Computer-Graphics che vanno sotto il nome di *Vic-Graf* e di *Com-Graf*. Si tratta di strumenti che permettono di sfruttare al massimo le capacità del calcolatore. Con poche istruzioni si possono disegnare curve, visi, fare dei grafici e colorarli. Si possono ottenere ottimi risultati sia nel settore del divertimento che in quello professionale. È più stimolante leggere un grafico sull'andamento delle vendite vivacemente colorato piuttosto che in bianco e nero.

Una domanda personale. Ci racconti del suo primo incontro con la Commodore.

Beh! Mi è stato proposto di correre questa avventura, l'ho trovata un'idea affascinante e, devo dire, che i risultati si sono rivelati superiori alle aspettative.

A questo punto bisogna chiudere in bellezza con un regalo «in esclusiva» per i lettori di Computer Games. *Ci riveli qualche novità in cantiere.*

La novità più grossa è che in questi giorni daremo la possibilità ai possessori di un VIC 20 di ricevere in regalo due videogiochi acquistandone altrettanti. Quindi una grande disponibilità da parte nostra per permettere ai nostri utenti di divertirsi a più non posso con i loro VIC 20.

Ma scusi, non è questo un ennesimo segnale della crisi del mercato del videogioco?

Scopo di questa iniziativa è di far godere al nostro pubblico il vantaggio di riuscire a produrre a prezzi sempre più bassi, grazie alla grande vendita. Un modo come un altro per fare partecipare i nostri utilizzatori ai successi della Commodore.

A proposito, dimenticavo, a casa gioca con il computer?

Caspita! Ci gioco e come! Devo solo fare molta attenzione a usarlo quando non c'è mia figlia. Tra i due è sempre lei a fare le figure migliori.

Penso che sia una domanda inutile. Che computer ha?

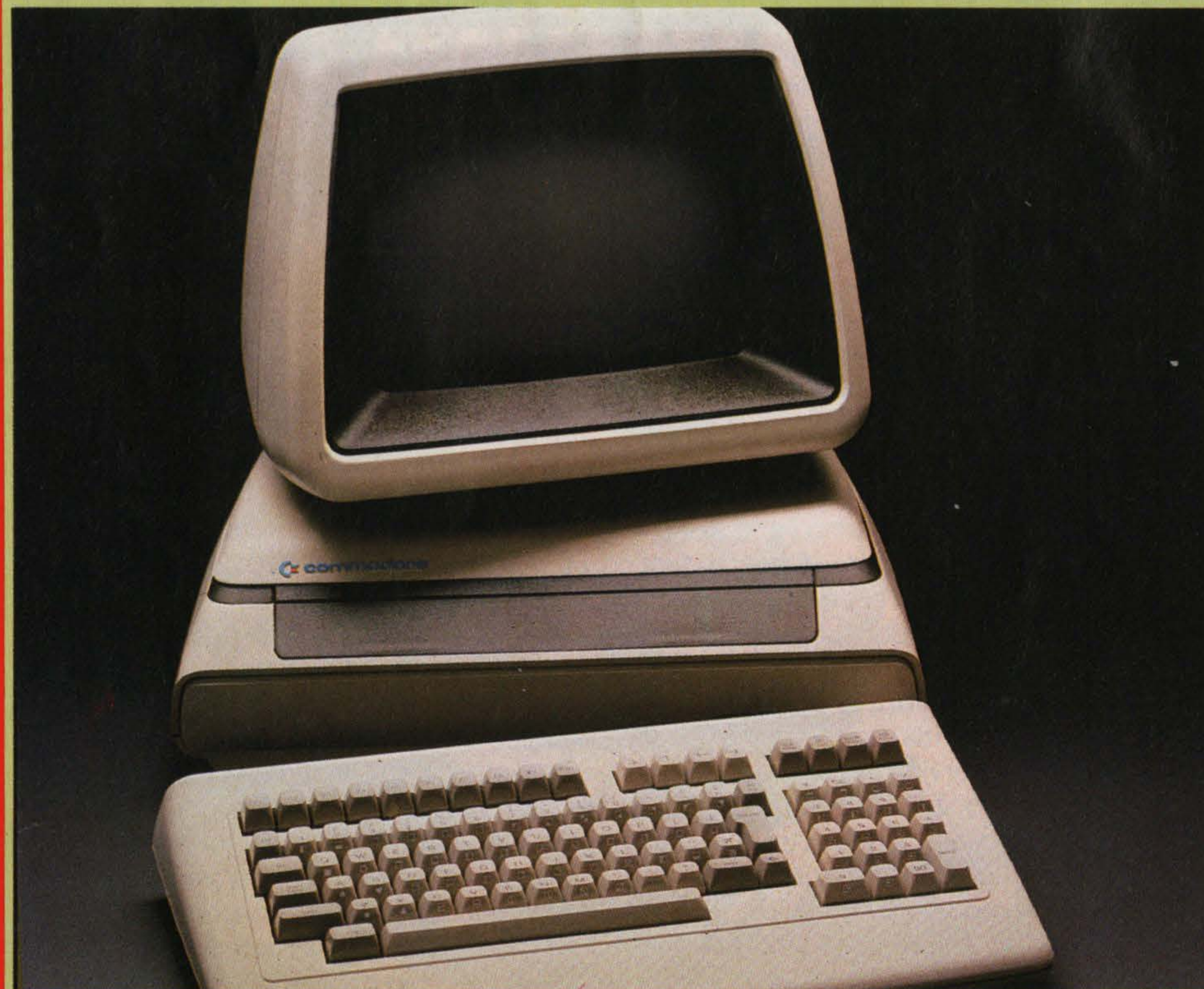
Un VIC 20, Commodore naturalmente!

Elena Schiavini

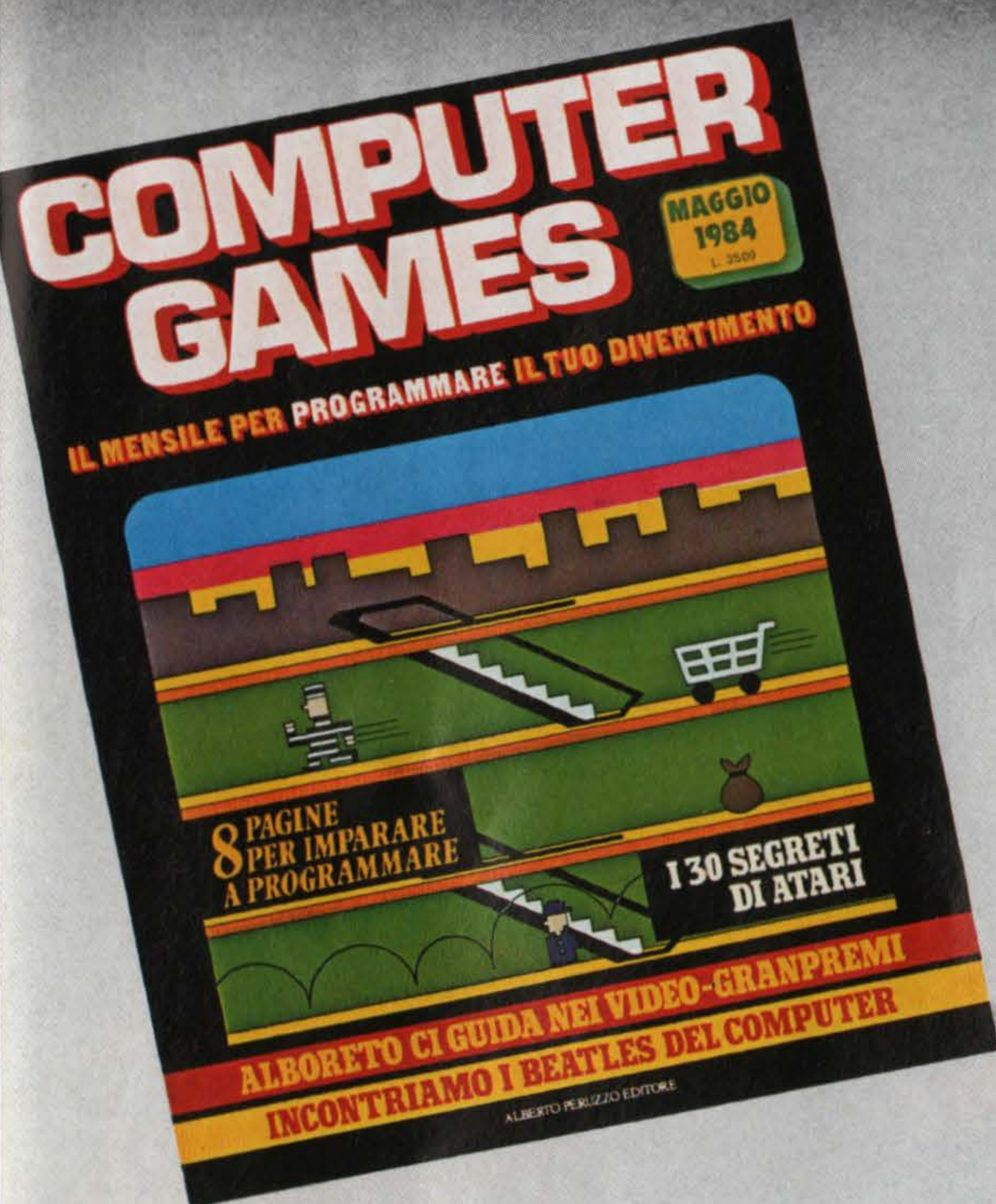
I VIP DI CASA COMMODORE

***VIC 20*. È il fratellino minore della famiglia Commodore, nonostante tutto è l'home computer più venduto nel mondo. Ha una memoria di 5K RAM, espandibile fino a 32K. 24 i colori disponibili in tastiera per un totale di 25 diverse combinazioni cromatiche. La sua lingua è il Basic e si può collegare con un qualsiasi televisore domestico. Dispone di una gamma completa di periferiche: registratore, stampante, floppy disk drive; tramite il Modem, può essere collegato alle normali linee telefoniche. È corredato da una ricca biblioteca di programmi didattici o applicativi che vanno dall'introduzione al Basic al ricettario, dalla contabilità giornaliera alla rubrica telefonica.**

COMMODORE 64. Una memoria di 64 RAM, sintetizzatore musicale, sprite grafici, 16 colori con 255 possibilità di combinazioni cromatiche, collegabile a monitor, TV o Hi-Fi, 3 voci di nove ottave ciascuna. Questo il suo biglietto da visita. Lo dicono «capace di tutto». Può comunicare con altri computers per via telefonica e permette ampie possibilità di impiego in campo professionale. È in grado di risolvere qualsiasi problema di word processing, contabilità, corrispondenza, amministrazione e archivio. Oltre al software applicativo dispone di una serie di programmi che permettono di aumentarne le capacità.

COMMODORE 700. È il più professionale dei tre. È dotato di ottima memoria. Esistono due configurazioni standard da 128K o 256K RAM, espandibile fino a 896K. È disponibile con monitor integrato con video a fosfori verdi e schermo antiriflesso per facilitare la lettura dei dati. È collegabile con una gamma completa di periferiche, può disporre di disk drive singolo o doppio e di stampante ad aghi o margherita. Diversissime le applicazioni possibili, sia per le operazioni «universali» che per quelle più «specializzate». Oltre ai programmi di informazioni manageriali, word processing, gestione finanziaria, dispone di package di software relativi a campi specialistici, quali pianificazione della manutenzione di impianti, costo del lavoro, produzione.

A sinistra, Commodore 700, un personal professionale. Sopra, C 64.

ABBONATI A
COMPUTER GAMES

IN REGALO AGLI ABBONATI L'OROLOGIO ELETTRONICO OPPURE IL MINI-CALCOLATORE

COMPUTER GAMES ogni mese ti presenta tutte le novità, i successi, le strategie, i personaggi del fantastico mondo dei videogames e ti insegna come usare il computer per creare tanti nuovi giochi. COMPUTER GAMES è il mensile per *programmare* il tuo divertimento.

COMPUTER GAMES - 10 numeri + orologio o calcolatore

Io sottoscritto
Cognome e nome ____________________
Indirizzo ____________________
C.A.P. ____________ Località ____________

☐ Desidero sottoscrivere un abbonamento annuale
☐ Desidero donare un abbonamento annuale a:
Cognome e nome ____________________
Indirizzo ____________________
C.A.P. ____________ Località ____________

Regalo scelto: ☐ calcolatore - ☐ orologio elettronico

Per il pagamento annuo (10 numeri + 1 regalo) di L. 35.000 ho effettuato versamento sul c/c postale n° 189209 intestato a: Peruzzo Periodici srl, via T. Speri 8, 20154 Milano. (Chi volesse pagare l'importo con un assegno può farlo, inviandolo al nostro indirizzo in busta chiusa con questa cartolina compilata). L'abbonamento decorrerà dal mese di:

IL JOYSTICK PIU' VELOCE DEL WEST

di Steve Bloom

Non sentitevi in colpa quando andate a giocare al bar, potreste anche imparare una nuova professione. Questo articolo vi dice come.

James Marino ha saltato due settimane e mezzo di scuola nello scorso febbraio per girare i film pubblicitari dell'Atari. *The Kid,* questo è il soprannome con cui è conosciuto nelle sale giochi di tutta New York, è uno «sparatore» stipendiato, pronto a distruggere videoalieni su richiesta di un regista.

«Io sono un giocatore professionista», dice *The Kid,* che detiene il record di 15 minuti su «Stargate». «Io gioco, loro mi riprendono con la cinepresa, e io vengo pagato».

Marino normalmente guadagna circa duecento dollari al giorno, per non parlare delle partite gratis che gli arrivano come bonus.

«Per la pubblicità di Pole Position devo aver giocato almeno 100.000 partite gratis. Potete ben dire che sono bravino...», dichiara sorridendo.

Marino è solo uno dei tanti videogiocatori superstar che sfruttano commercialmente il loro talento. Tre anni fa, Leo Daniels di Wrightsville Beach, North Carolina, si rese conto che, nelle Arcades, era il migliore di tutti nel gioco «Asteroids». Quando seppe che qualcuno aveva raggiunto un punteggio pari a 21 milioni, costruendo 80 astronavi, decise di tentare di battere il record. Due volte i suoi tentativi furono ostacolati dagli impazienti manager della sala giochi che «staccavano la spina dalle macchine» e in più occasioni Daniels finì in prima pagina sui giornali locali. Prima ancora di conquistare il record di 26 milioni di punti, Daniels era già un vero eroe. Non dovrebbe sorprendere quindi il fatto che Daniels, che durante il periodo della scuola aveva lavorato nelle Arcades tutte le estati, ricevette la proposta di diventare direttore della sala giochi di

Leo Daniels - Questo giovane ragazzo del North Carolina, ha conquistato il record di 26 milioni di punti nel gioco *Asteroids,* dirige una sala giochi e l'Atari ha già preso in considerazione la realizzazione di due suoi programmi.

Wrightsville Beach. Accettò l'offerta e due mesi più tardi fu promosso vicepresidente della Light Years Amusement, una compagnia che gestisce diverse sale giochi,e gli fu offerto il 25% delle azioni della società.

Il presidente della Light Years, Louten Hedgepeth spiega: «Leo è il Jimmy Connors dei videogames. Si dedica a loro da quando aveva 13 anni. È un ragazzo simpatico e pulito, vissuto da tutti gli altri come un modello. Abbiamo pensato che fosse la persona giusta da inserire nel nostro team».

Hedgepeth, comunque, si preoccupa del futuro di Daniels.

«Leo è in grado di gestire tutto ciò che riguarda i videogiochi», spiega, «ma gli manca l'esperienza commerciale. Non gli farebbe male fare qualche corso di marketing e sto cercando di incoraggiarlo in questa direzione».

Almeno per adesso, Daniels non sembra molto interessato all'università. Insieme a Steve Caudell, un programmatore di computer, ha disegnato due nuovi giochi già presi in considerazione dall'Atari.

E Daniels è ben contento di scrivere articoli sui videogames per riviste e libri, anche se le sue esperienze editoriali sono state abbastanza scoraggianti. Fu Leo Daniels a fornire la maggior parte del materiale a Tom Hirschfield per *How to master the videogames* (come dominare i videogiochi), il best-seller della Bantam.

Fu ringraziato nella prefazione, ma non vide un soldo né da Hirschfield né da Bantam. «Sono stato derubato», dice Daniels senza tradire alcun senso di rabbia. Per il secondo libro di Hirschfield, ha preso qualche soldo d'anticipo, ma Bantam non lo ha mai pubblicato.

Per la maggior parte degli specialisti di videogiochi, la notorietà non arriva molto facilmente. A meno che, ovviamente non abbiano la benedizione di Walter Day, il padrone della «tana» dei videogiochi di Ottumwa, nello Iowa.

È il detentore dei punteggi più alti e ha organizzato manifestazioni che hanno attratto varie riviste tra cui *That's incredible* e *Life.*

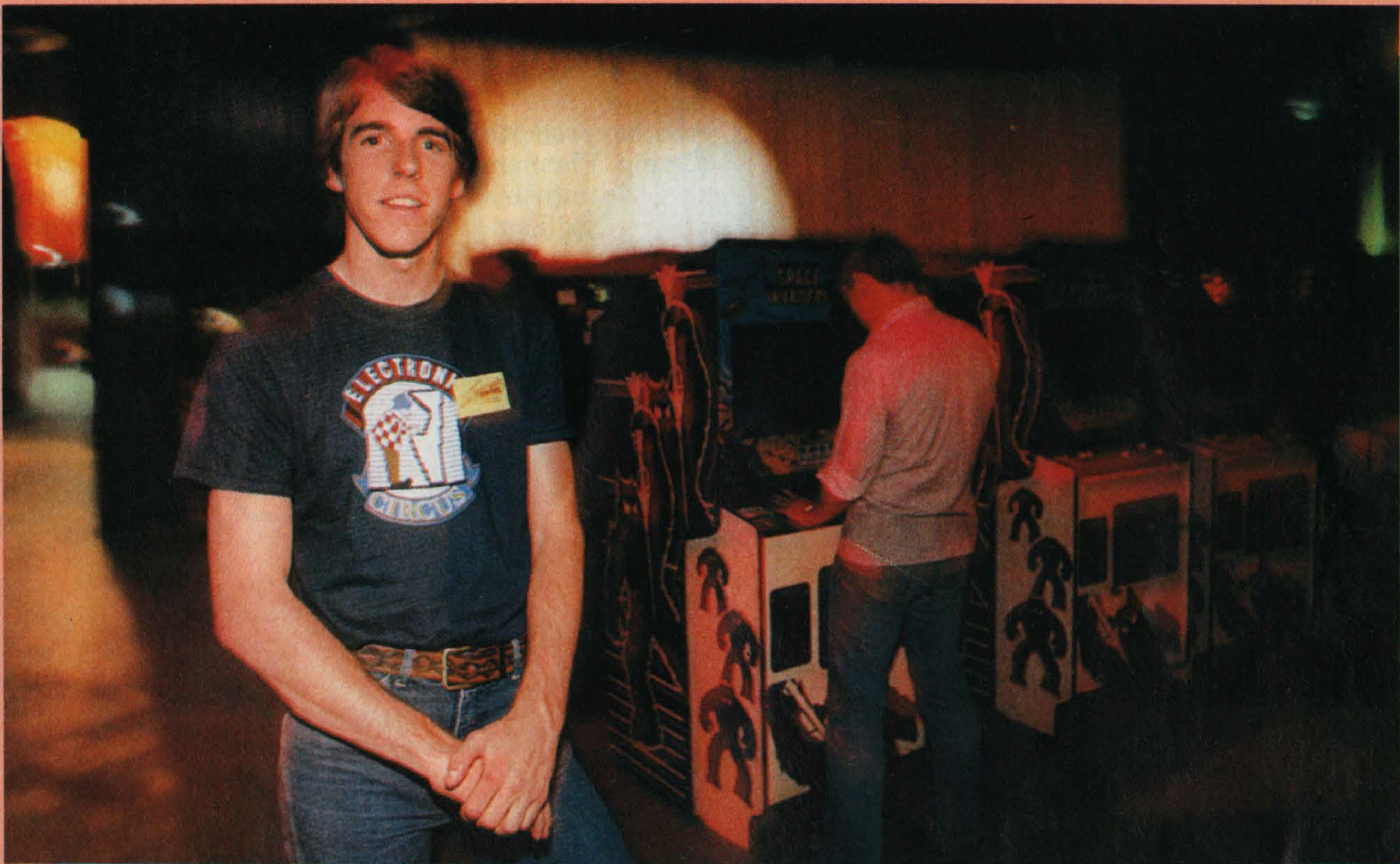
Day è stato anche consultato per scegliere i giocatori da mandare a *Electronic Circus,* lo spettacolo sui videogiochi che avrebbero dovuto fare il giro dell'intera nazione, se non avesse «chiuso» dopo soli due giorni.

Per i ragazzi che lo conoscono, Walter Day, è una specie di guru. Piccolo calvo, con i baffi e un'aria molto sveglia, Day di solito dice dei suoi ragazzi: «Sono dei potenziali professionisti come qualunque altro atleta. I videogiochi sono l'unica cosa di cui parlano seriamente».

E questo al punto di accumulare bollette telefoniche vertiginose, soprattutto da quando Day ha fatto incontrare i vari detentori di record. Le continue telefonate in teleselezione hanno causato non poche lamentele da parte dei genitori verso lo «Zio Walter», il quale risponde candidamente: «Per quanto li riguarda, questo è il loro unico problema».

Barbara Mitchell il cui figlio Billy è il campione in carica di «Donkey Kong», è d'accordo: «Sono molto contenta di questo hobby di mio figlio, i videogiochi occupano interamente il suo tempo libero tenendolo lontano dalle grane».

I Mitchell hanno anche trovato una soluzione al problema del conto del telefono: la scorsa primavera hanno portato il re del «Centipede», Darrin Olson, il miglior amico-videogiocatore di Billy, nella loro casa in Florida. Lo hanno ospitato a loro spese come regalo a Billy per la promozione a scuola. Ma queste sono le buone notizie. Quelle cattive riguardano *l'immagine* che i media costruiscono su questi mini-campioni, *immagine* che spesso riceve più attenzione della *persona* stessa la quale semplicemente gioca con «Dig Dug» o «ms. Pac Man» incredibilmente bene.

Prendiamo l'esempio di Ned Troide campione di «Defender» con 72.999.975 punti. Il suo viaggio a Ottumwa nel novembre '82 è stato ampiamente descritto sui giornali locali; insieme ad altri super-giocatori, è stato immortalato in una foto su *Life* con una dichia-

Eric Ginner - È uno dei tanti ragazzi americani che cercano di sfruttare la loro abilità di videogiocatori per diventare un giorno veri professionisti dei giochi elettronici. Ginner ha cominciato la sua carriera battendo il record mondiale di punteggio con *Millipede.* Oggi lavora per la pubblicità dell'Atari.

razione in cui spiegava che i videogiochi avevano cambiato completamente la sua vita e che in futuro avrebbe voluto dedicarsi ai computers.

Il suo obiettivo più immediato doveva essere il college e poi l'università in Florida. Ma dopo soli tre mesi i sogni di gloria di Ned Troide si infrangevano: confessò diciotto rapine e fu condannato a due anni di prigione e sei mesi di libertà vigilata. Troide e altri quattro avevano rapinato un club di golf, un negozio di dischi, tre scuole materne e una sala giochi, rubando cento dollari in contanti, un televisore, birra e gettoni per videogiochi. Più scalpore ancora suscitò la notizia che Ned aveva scambiato una parte del denaro rubato con un certo numero di gettoni.

«Un investigatore ostile insiste nel dire che l'hanno fatto per avere i soldi per giocare» dice Ed Troide, il padre di Ned. «Sono tutte storie. Ned è così bravo che non ha bisogno di soldi per giocare». Troide è convinto che suo figlio sia stato vittima di un certo giornalismo «giallo» perché era già una celebrità nel suo campo. «La stampa si è occupata fin troppo di lui, sia in senso positivo che negativo. È stato descritto come la mente istigatrice del-

"I più bravi possono guadagnarsi da vivere con i videogames esattamente come i giocatori di calcio o di tennis".

gruppo il che non è assolutamente vero». Sta di fatto che Ned, che ha 18 anni, è stato processato come adulto.

«Non c'è dubbio che Ned ha pagato più duramente di tutti», spiega Troide. «È solo una circostanza sfortunata. Ha cominciato a frequentare una cattiva compagnia in cui tutti pensavano di essere James Bond. Ned è uno stupido, non un criminale. Era annoiato, ma questo non aveva niente a che fare con i videogiochi. Quelli di sicuro non gli hanno rovinato il cervello. non dò sicuramente la colpa di tutto ciò ai videogiochi». Una storia meno tragica ma ugualmente significativa è quella di Steve Sanders, detentore del record di «Donkey Kong» e nello stesso tempo autore del libro *The Video Master's Guide To Donkey Kong.*

Prima che Sanders apparisse sulla scena, nessuno era stato in grado di battere il record del milione in «Donkey Kong».

Il suo punteggio di 1,4 milioni fu confermato da Walter Day come record mondiale nel 1982, ma nell'aprile dello scorso anno, Sanders lasciò di stucco il mondo dei videogames confessando di avere mentito fin dall'inizio sul punteggio. In una lettera a Day e ad altri dodici dententori di record, Sanders ha ammesso il suo crimine e implorato il perdono. Day gli ha risposto molto severamente, radiando Sanders dalla hit-parade dei records e sospendendolo dall'incarico di corrispondente da Kansas City. Perché Sanders ha fatto il furbo? Risponde Day: «Voleva andare sempre più avanti». E Sanders? «Questa è l'unica volta in cui sono diventato avido fino all'esasperazione» ammette.

«Tutto iniziò quando vinsi una macchina Pac-Man in una gara», spiega Sanders. Ero così bravo in questo gioco che decisi di scrivere un libro. Così presi contatto con Bantam, ma mi dissero che c'era già qualcun altro che lo stava facendo. Ma a quel tempo il mio

punteggio massimo in «Donkey Kong» era di circa 200.000 punti e questo li convinse a farmi scrivere il libro.

In seguito raggiunsi il record di 500.000 punti e poi di 863.500, usando sette uomini sul «chip» originale. Questo record rimase per molto tempo imbattuto, finché qualcuno a Light Years raggiunse i 912.000 punti. Sembrava quasi impossibile arrivare a quella cifra ma Walter Day era presente all'avvenimento. Bene io tentai di batterlo ma non ci riuscìi. Poi sentii dire che Walter stava raccogliendo i nomi di tutti i detentori di record e i loro punteggi per stampare un poster. Fu in quell'occasione che dissi la mia prima bugia. Solo per apparire sul poster.

«Dopo un po' mi resi conto che dovevo fare qualcosa» continua Sanders. «Sarei andato alle gare e non sarebbe servito a nulla. Poi sentii parlare dell'*Electronic Circus*. Sono stato educato in una famiglia di religione battista e mi ritengo una persona moralmente a posto. Sapevo che Dio non mi avrebbe mai lasciato partecipare al *Circus* se non avessi fatto qualcosa. Così subito dopo l'AOE (Amusement Operators Expo, tenutasi in marzo) scrissi la lettera. Bene, andò a finire che fui nominato capitano della squadra. Tutti sono stati molto comprensivi». Non esattamente tutti. Sanders infatti è stato escluso dalla hit-parade di Day e non ha buoni rapporti con parecchi giocatori, compreso Leo Daniels, che ha dichiarato: «Steve ha veramente esagerato per raggiungere i suoi obiettivi. Ci siamo molto sorpresi quando abbiamo sentito che era stato nominato capitano della squadra».

The Electronic Circus, un prodotto incompiuto della Meeting Planners Inc. di Boston, avrebbe costituito una delle opportunità migliori per gli ambiziosi minicampioni. Dodici giocatori furono ingaggiati per iniziare il tour che prendeva il via a Boston il 15 luglio. Dovevano gareggiare uno contro l'altro di fronte al pubblico. I premi consistevano in denaro contante. Originariamente la Meeting Planners stabilì che ai primi classificati di ogni settimana sarebbero andati in tutto 3.000 dollari (2.000 per il secondo, 1.000 per il terzo, ecc.), partendo dal presupposto che l'incasso settimanale sarebbe stato di circa due milioni di dollari. Ma già il primo giorno l'intera previsione si rivelò errata. La percentuale degli ingressi risultò molto più bassa, e le spese elevate.

I premi non furono pagati già dal primo week end, sebbene fossero stati promessi dei bonus basati sugli ingressi e dopo questo sfortunato esordio, il *Circus* chiuse i battenti e sparì dalla città.

Nessuno dei complessi rock-ingaggiati e dei videogiocatori partecipanti ha mai più visto un soldo. Sono pochi quei giovani che hanno avuto la possibilità di conoscere il mondo del commercio e di saper quindi distinguere tra chi dice la verità e chi cerca di imbrogliare!

Se è vero infatti che molti ragazzi stanno facendo un sacco di soldi grazie alla loro abilità di videogiocatori, è altrettanto vero che molti altri vengono sfruttati e imbrogliati. Prima della chiusura dell'*Electronic Circus*, Billy Mitchell aveva detto: «Il mio obiettivo è di guadagnare il denaro necessario per pagarmi quattro anni di università in Florida. Vorrei seguire il *Circus* più a lungo possibile. È una grande opportunità per me, per farmi conoscere in questo mondo. Chissà, magari Nintendo prima o poi mi vorrà per fare della pubblicità o delle azioni promozionali. Io sono il detentore del record mondiale di tre dei loro giochi sapete!».

Speriamo che Nintendo abbia sul serio intenzione di ingaggiare Mitchell.

Non è impensabile credere che i giovani che brillano in questo campo possano guadagnarsi da vivere attraversi i videogiochi, esattamente come i giocatori di football o di tennis. Molte speranze sono state infrante dall'*Electronic Circus* ma ci saranno altre occasioni. Walter Day sta progettando di «raccogliere la torcia»; infatti sta formando le squadre per i «World Video Olimpics», le olimpiadi dei videogames, che vedranno la sfida tra America e Giappone. E lì qualche soldino da fare c'è...

Billy Mitchell · È il campione in carica di *Donkey Kong*. La Nintendo lo vuole per le campagne pubblicitarie.

Ned Troide · 72.999.975 punti a *Defender* ma al suo attivo ha anche diciotto rapine e due anni di carcere.

Steve Sanders · È stato uno dei primi campioni di *Donkey Kong* e l'autore del primo libro su questo gioco.

I MISTERI DI MS PAC-MAN

Tre ragazzi del Montana hanno scoperto una strategia definitiva del famoso gioco.

di Paul Stockstad

Pac-Man era un gioco in cui si poteva vincere. Bastava memorizzare gli schemi. I fantasmi non erano programmati a caso, ma in modo sempre diverso, anzi ad ogni situazione corrispondeva un zig-zag ben preciso. Non c'è voluto molto perchè tutti capissero il trucco.
Ms. Pac-Man è tutta un'altra storia. I fantasmi sono programmati in modo totalmente casuale, non c'è nessuno schema da imparare, i fantasmi si comportano ogni volta in maniera diversa.
Ma c'è una tecnica che permette ad ogni giocatore di guadagnare moltissimi punti: in inglese si chiama «grouping». Se riuscite a radunare i fantasmi e tenerli vicini uno all'altro, ottenete 1600 punti sfruttando una pillola energetica. Questa è la storia dei tre ragazzi del Montana che si sono messi insieme per dare a Ms. Pac-Man una battuta che difficilmente si scorderà!

Se Tom Asaki era «caldo» nell'estate dell'82 era per via della temperatura, non certo per la sua bravura nel giocare Ms. Pac-Man.

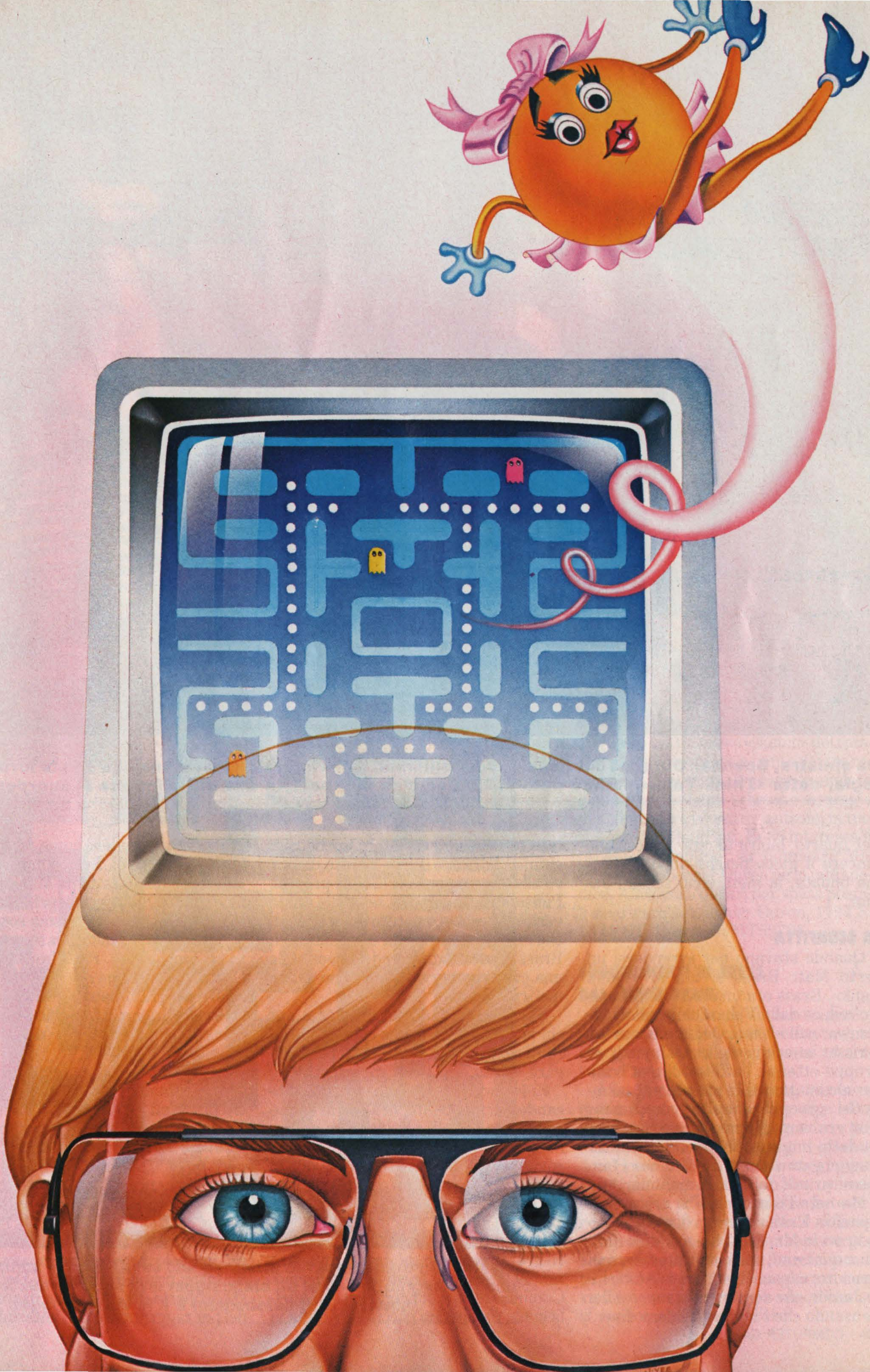
Era abbastanza in gamba, ma ancora non raggruppava i fantasmi a quel tempo. Almeno così dice Don Williams e lui dovrebbe saperlo visto che regolarmente andava a vedere Tom mentre giocava nella sala giochi di Bozeman. I grandi giocatori del Montana solitamente non riescono ad esprimere verbalmente le loro tecniche. L'unico sistema per capirle è osservarli mentre giocano. E così anche Don diventò bravino su Ms. Pac-Man. Ma Tom Asaki e Don Williams iniziarono a «lavorare insieme» solo quando un altro ragazzo di Bozeman, Spencer Ouren non si unì al gruppo, contribuendo con le sue «competenze tecniche».

Tom conosceva Spencer e lo presentò a Don. Da allora in poi, chiunque avesse fatto un passo avanti nella scoperta di nuovi trucchi, l'avrebbe comunicato agli altri due. Nel gennaio dell'83 non giocavano più come singoli, ma come gruppo di lavoro, con l'obiettivo di battere Ms. Pac-Man, raggiungendo il record assoluto dei primi tre posti per il punteggio totale.

Erano convinti che, unendo tre teste, avrebbero potuto arrivare a scoprire il sistema per mettere il resto del mondo fuori combattimento. Il «grouping» non è un mistero, è una tecnica standard comune ai migliori giocatori di Ms. Pac-Man. La mossa fondamentale consiste nel «tenere» la posizione protetta sullo schermo. Questo è un punto che i fantasmi non oltrepasseranno mai per distruggervi ed è localizzato in posizioni sempre diverse in ciascuno dei quattro labirinti del gioco.

Allontandovi da questo punto sicuro in diverse direzioni, è possibile attirare e superare i fantasmi che vagano per lo schermo e farli convogliare tutti verso un'unica direzione sulle vostre tracce. Quindi con un'improvvisa retromarcia li concentrerete in una formazione ancora più stretta e attaccabile.

La tecnica di raggruppamento è facile nei primi tre labirinti, ma, perfino i migliori giocatori, sembrano arenarsi di fronte al quarto, chiamato «Labirinto Junior». Il problema era che non si riusciva a trovare un punto sicuro in questo schema. Le tre posizioni dei livelli precedenti qui non funzionavano e il «Bozeman Think Tank», «Il pozzo di scienza», come amava definirsi il gruppo di Bozeman, veniva continuamente divorato dai fantasmi blu e verdi. Senza un punto protetto

ILLUSTRAZIONE DI JOSIE YEE

Da sinistra, Spencer Ouren, Tom Asaki e Don Williams, i tre ragazzi del Montana che con la loro strategia, detta «Think Tank», hanno dato a Ms. Pac-Man una battuta che difficilmente si scorderà.

nel quarto labirinto era impossibile vincere il gioco perchè dopo la decima ondata, la metà sono schemi Junior.

LA SCONFITTA

Quando stavano per arrendersi un certo Matt Brass si unì al «Think Tank». Brass era un discreto giocatore, reduce dalle Video Olimpiadi di Ottomwa, nello Jowa. Quando Brass descrisse la scena delle Olimpiadi al gruppo ottenne l'effetto di una bomba: alcuni giocatori usavano la tecnica del «grouping» negli schemi Junior. Non era vero. Eppure Brass non aveva detto bugie, intendeva dire che alcuni giocatori «raggruppavano» i fantasmi prima del labirinto Junior.

Ma nel «Think Tank» si era creato il panico. Erano convinti di essere molto bravi in Ms. Pac-Man e adesso arrivava qualcuno, qualche misterioso sconosciuto, capace di superare il labirinto Junior, che sembrava insuperabile. Pensando che l'impossibile era diventato possibile ed era stato anche raggiunto, il «Think Tank» si buttò di nuovo alla ricerca di una soluzione propria. Pensavano infatti che, se quella era la verità, avrebbero potuto arrivarci anche loro. L'errore nella spiegazione di Brass aveva fatto credere possibile una cosa che in realtà nessuno aveva mai realizzato.

Si concentrarono sul problema per cinque giorni. La prima cosa che fecero fu di far avanzare il gioco per arrivare subito agli stadi superiori.

Si erano resi conto infatti che giocando normalmente, ora che avevano raggiunto i livelli più alti, non osavano tentare nuovi metodi per paura di rovinare un buon punteggio. E non si arriva a nuove scoperte senza rischiare. Dopo molte ricerche, il gruppo del «Think Tank» e, specialmente Spencer, aveva deciso che la chiave per arrivare al «grouping» erano i quattro tunnel laterali, ai bordi dello schermo. Cominciarono a concentrarsi su quella zona, dando una caccia selvaggia ai fantasmi per vedere come reagivano. Uno dei fantasmi, Sue, sembrava particolarmente attratto da Ms. Pac-Man nei tunnel. Spencer scoprì che si poteva sconfiggere il fantasma rosa mentre avanzava facendo girare verso l'alto gli occhi di Ms. Pac-Man. Alla fine ebbero la conferma che il fantasma rosa era programmato per andare nella stessa direzione di Ms. Pac-Man e fermarsi di fronte, anche se non vi era il canale per muoversi.

Con questa ed altre tecniche Spencer ben presto riuscirà a raggruppare tre fantasmi nel tunnel. Gli altri membri del «Think Tank» aggiunsero altre «trovate significative». Ma fu Tom a dare il tocco definitivo. Usando il metodo di Spencer di raggruppare i tre fantasmi, scoprì il famoso punto sicuro. La posizione che sembrava non esistere in questo labirinto, in realtà c'era, ma solo se si raggruppavano tre fantasmi prima di arrivarvi. Dopo questa scoperta diventò facile usare i tunnel per raggruppare tre fantasmi e diri-

FOTO DI SCOTT MORGAN

> **"Spencer scoprì che poteva sconfiggere il fantasma rosa facendo girare verso l'alto gli occhi di Ms. Pac-Man".**

gersi subito sul punto fatidico, aspettare Sue e poi inchiodarli tutti insieme.

Subito dopo il «Think Tank» raggiunse il record di 400.000 punti, che era sempre stato considerato impossibile. È facile immaginare come si sono sentiti Tom, Don e Spencer dopo aver parlato con Brass e chiarito l'equivoco sulle Olimpiadi. Il «Think Tank» di Bozeman aveva fatto l'impossibile, solo perchè erroneamente erano convinti che qualcun altro l'avesse fatto. Qualche volta la componente psicologica può avere la stessa importanza del coordinamento occhi-mani.

Questo era un breve «sketch» del complesso sistema messo a punto dai tre ragazzi di Bozeman. Il piano completo comprende svariati schemi e strategie per controllare i quattro fantasmi in tutti e quattro i labirinti. Se vi interessa il progetto completo per dominare Ms. Pac-Man, Spencer Ouren ve lo può spedire. Allegare 5 dollari per spese postali e scrivere a: Spencer Ouren, 1794 S. 19 th ST. Bozeman MT59705.

ILLUSTRAZIONE DI NINA WALLACE

Ecco la tecnica «Think Tank» che permette di raggruppare i 4 fantasmi negli schemi Junior. Dopo aver raggruppato tre fantasmi, dirigetevi al punto fatidico, aspettate Sue al 4 e inchiodateli tutti insieme.

SUGGERIMENTI IN BREVE DAL «THINK TANK»

Quando affrontate un nuovo gioco, osservate altri giocatori in azione, poi giocate voi stessi, per iniziare ad abituarvi ai controlli.

Alla fine cercate di inventare nuove mosse e nuove soluzioni. Don dice: «Ponetevi un obiettivo in ogni quadro e poi sviluppate i risultati raggiunti giocando». Secondo Tom, potrete raggiungere alti punteggi in Ms. Pac-Man concentrandovi sui riflessi prontissimi e «correndo in campo aperto». Ma è difficile mantenere questa concentrazione per oltre un'ora di gioco. Alla fine ci si incanta e si sbaglia. È meglio esplorare nuove vie e cercare strategie specifiche se si vogliono battere i record!

ALLE OLIMPIADI CON TRACK & FIELD

Chiunque consideri i giochi da bar una forma passiva di passatempo per ragazzi antisociali non ha visto «Track & Field». Mai prima d'ora un videogioco a gettone ha suscitato un simile spirito competitivo tra giocatori così diversi tra loro. Ma che cosa ha di tanto speciale? firmato da Konami? È una gara di abilità e resistenza fisica che vede in pista gli atleti da poltrona muniti di leve e bottoni.

Sebbene ci sia anche la possibilità di giocare da soli contro il computer, il vero divertimento è assicurato quando due «atleti» si contendono la medaglia d'oro per ben sei gare massacranti. I sei eventi sono, nell'ordine: i cento metri, il salto in lungo, il lancio del giavellotto, i centodieci metri ad ostacoli, il lancio del martello e il salto in alto.
In ogni caso ci sono a disposizione tre bottoni per il controllo dell'atleta sullo schermo. I due bottoni centrali servono per farlo correre. Nella maggior parte dei casi, i due bottoni devono essere schiacciati molto velocemente, con due mani sui due bottoni o con due dita sullo stesso bottone. Di solito si riesce a raggiungere una maggior velocità usando due mani.
Per il lancio del martello e per il salto in alto i bottoni servono solo per mettere in movimento l'atleta. Il pulsante singolo, dietro ai due vicini, serve a farlo saltare o lanciare un oggetto come il martello o il giavellotto. Controlla anche l'angolazione del lancio o del salto. Di solito più a lungo rimane premuto il tasto, più ampio risulta l'angolo. La traiettoria esatta per tutti gli sport è di 45°. Mentre si tiene giù il pulsante, è possibile controllare l'angolo sul fondo dello schermo.

100 METRI PIANI

Pochi giocatori hanno dei problemi per conquistare il tempo minimo di qualificazione per questa gara. Indipendentemente dalla vittoria o dalla sconfitta, si passa al salto in lungo dopo aver corso i cento metri in non più di 13 secondi.
La cosa importante da non dimenticare nello scatto è che avete solo una possibilità, quindi vi conviene giocare il tutto per tutto.

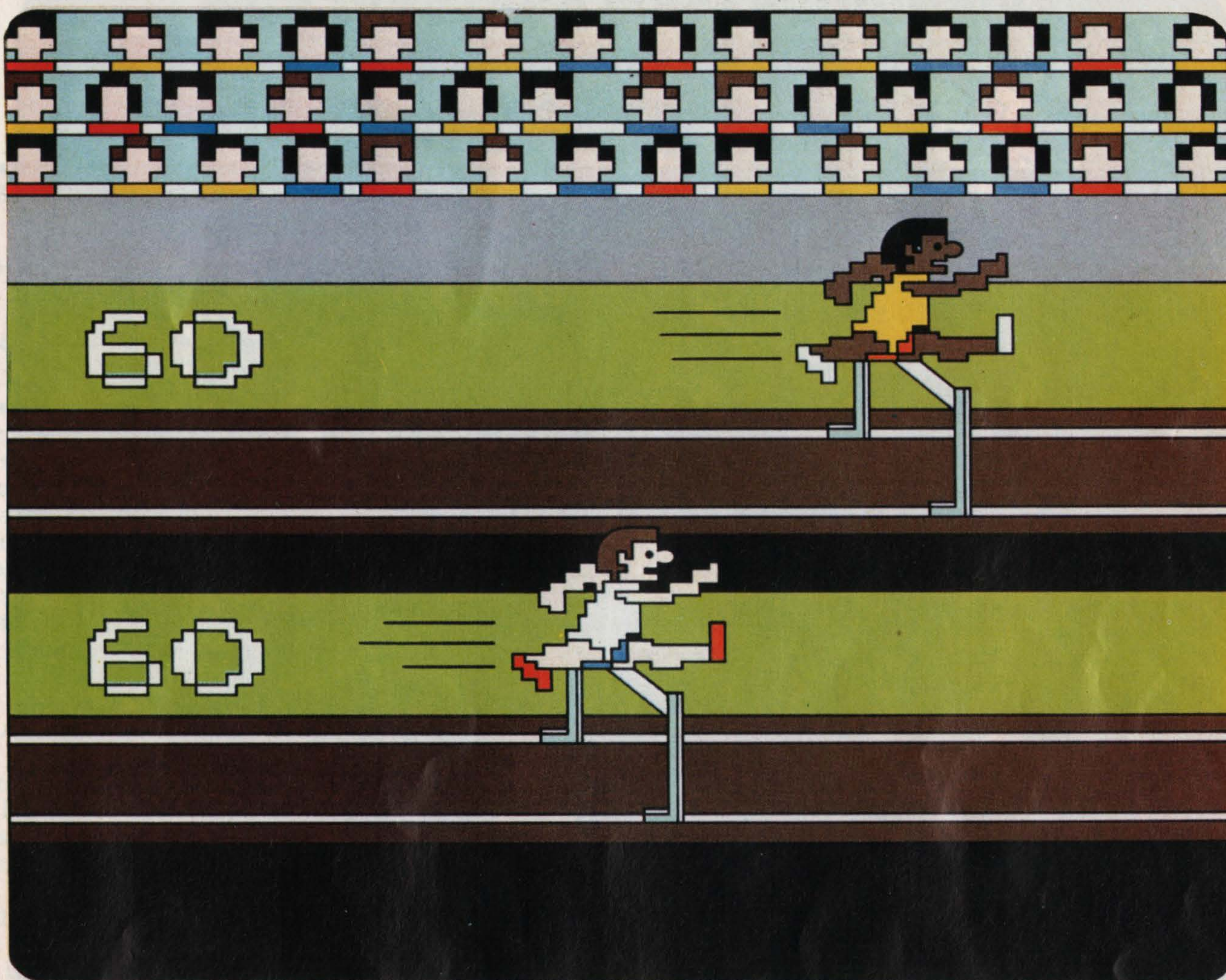
SALTO IN LUNGO

La chiave per il successo nel salto è la combinazione tra velocità e tempismo perfetto. Per prima cosa fate correre il vostro atleta il più veloce possibile, martellando sui tasti a ritmo di «bongo». Usate la punta delle dita e fate in modo di muovere le braccia il meno possibile. L'azione dovrebbe essere veloce e fulminea, controllata solo dai polsi. La velocità è molto importante perché più l'atleta va forte, più lungo è il tragitto «in volo» dopo che ha spiccato il salto. Il tempismo è parimenti fondamentale, infatti la distanza del salto viene misurata dalla linea di «lancio», quindi è importante arrivarci più vicino possibile prima di saltare. Oltrepassandola però si fa «salto nullo», perdendo una delle tre possibilità di qualificazione.
È importante tener conto del tempo che passa mentre premete il bottone: siate pronti a mollare la presa non appena vedete che l'angolo raggiunge i 45° (controllate la misura sul fondo dello schermo).
Con una velocità sufficiente e un salto al di qua la linea, l'angolo può essere anche di 5° più o meno ampio e farvi comunque superare la prova.

LANCIO DEL GIAVELLOTTO

La strategia che permette un lancio del giavellotto ben riuscito è esattamente la stessa consigliata per il salto in lungo. Fate in modo che il vostro atleta corra più velocemente possibile e premete il tasto salto/lancio poco prima della linea. Per qualche strana ragione la maggior parte dei giocatori finisce per sprecare uno o due tentativi perché supera la linea.
Per evitare questo rischio tenete d'occhio il segnale dei 10 metri mentre correte. Oltrepassato quello è questione di un attimo ed è il momento di schiacciare il bottone.
È meglio fermarsi un attimo prima della linea che giocarsi il salto (o il lancio) per un fallo.
Se vi qualificate al primo tentativo, dovreste usare le altre due possibilità per tentare di guadagnarvi il bonus da 1000 punti.
Prendete la rincorsa normalmente fino alla linea, ma questa volta tenete il bottone schiacciato finché l'angolo indica 80°. Questo farà sì che il giavellotto voli fin quasi fuori dallo schermo fino a colpire il bersaglio da 1000 punti.

110 METRI A OSTACOLI

Dato che la gara a ostacoli prevede dieci salti durante la corsa, molti giocatori preferiscono usare una mano per controllare la corsa e l'altra per saltare. Questo funziona se riuscite a martellare con due dita abbastanza velocemente da far rendere al massimo il vostro corridore, altrimenti è meglio usare due mani.
Il modo più facile e più sicuro per saltare gli ostacoli è quello di tenere d'occhio costantemente i segnali indicatori di distanza, piuttosto che gli ostacoli stessi.
Dai 10 fino ai 70 metri, i segnali appaiono esattamente prima degli ostacoli, al momento giusto per spiccare il salto.
Ogni volta che passate di fronte a un segnale, picchiate sul bottone con la mano più veloce, poi continuate a correre. Dopo il settimo ostacolo, i numeri cominceranno ad apparire dopo gli ostacoli, ma nel frattempo vi sarete costruiti un ritmo che vi permette di portare a buon fine la gara. Se siete abi-

Il modo più facile e più sicuro per saltare gli ostacoli è quello di tenere d'occhio costantemente i segnali indicatori di distanza, piuttosto che gli ostacoli stessi.

tuati a giocare contro il computer, verificate bene prima di iniziare qual è il corridore che controllate, altrimenti potreste arrivare alla fine della gara con la convinzione di aver fatto un corsa straordinaria e rendersi invece conto con molto imbarazzo che il proprio atleta è almeno 40 metri più indietro.

LANCIO DEL MARTELLO E SALTO IN ALTO

Dopo aver iniziato la rincorsa per il lancio del martello, schiacciando ripetutamente il bottone rosso, contate i giri facendo attenzione al sibilo del martello che taglia l'aria. Quando arriva il momento giusto per lanciarlo, il martello diventa per un istante di colore rosso.

Nel momento in cui diventa rosso per la nona volta, via, lanciatelo!

Attenzione, se siete appena in anticipo o in ritardo rischiate di colpire gli spettatori. Controllate che l'angolo indichi sempre 45° al momento del lancio.

La gara finale si basa sul tempismo più che sulla velocità.

Una volta che il vostro atleta ha preso la rincorsa, non pensate all'asta, o rischiate di saltare troppo in anticipo. Contate piuttosto i passi. Quando arrivate a dieci, via!

Dato che l'angolo ora è controllato in maniera esattamente opposta, più velocemente mollate il tasto, dopo averlo premuto, più la traiettoria si mantiene verticale.

Questo è esattamente ciò che vi serve per fare in modo che il vostro atleta riesca a liberarsi dell'asta.

Come si avvicina all'apice del suo salto, diminuite l'angolo in modo da farlo staccare dall'asta.

Qualche breve tocco finale sul pulsante gli farà raddrizzare le gambe per non rimanere incastrato nell'asta. Ma non preoccupatevi troppo dell'esatta ampiezza degli angoli, concentratevi sull'atleta e cercate di raggiungere una buona sensibilità e una tecnica corretta.

Sfortunatamente, per quanto bravi siate stati, alla fine della sesta gara il gioco finisce.

Ma, arrivati a questo punto, un po' di riposo è proprio quello che ci vuole! — *Bob Guerra*

Minimo punteggio potenziale: 65.000.

VIAGGIO INTERPLANETARIO CON

Nel complo «Gyruss» è molto simile a «Galaga». Ci sono gli Alieni che volano su navicelle in formazione, ci sono alcune «chance» per attaccarli quando non sparano e l'opportunità di raddoppiare la vostra potenza distruttiva.

In sintesi, si tratta di sparare alla sfera arancione che appare sullo schermo dopo l'entrata di tutte e cinque le squadre nemiche.
Il segreto consiste nel trovarsi al posto giusto al momento giusto.

PUNTEGGIO

Le navicelle rosse e blu valgono 100 punti all'inizio e 50 quando sono in formazione.
L'ultima navicella vale 1000 punti. Se distruggete tutte le navicelle prima che inizino a volare in formazione, guadagnate 1000 punti per il primo gruppo, 1500 per il secondo, ecc.
La sfera arancione vale 500 punti. Quando appare è sempre affiancata da due satelliti blu.
Il primo vale 1000 punti, il secondo 1500. Ogni tanto due missili attraversano lo schermo creando un campo di forza tra di loro. I razzi valgono 200 punti l'uno e abbattendone uno dei due si elimina il campo di forza.
Durante ogni «chance stage» incontrerete gruppi di dieci nemici alla volta. Ogni gruppo vale 100 punti. L'eliminazione di tutti i gruppi vi fa guadagnare 1000 punti al primo attacco e 1500 al secondo. Se riuscite a distruggere tutti i quaranta nemici, riceverete un bonus di 10.000 punti.

NETTUNO

Il primo gruppo di navicelle si forma nel centro dello schermo e si muove direttamente verso il basso, lanciando missili di fuoco contro di voi. Aspettate fino all'ultimo momento prima di scansarvi dalla loro traiettoria... Le astronavi che non riuscite ad eliminare ricompariranno al centro dello schermo.
Il secondo gruppo vola verso la parte inferiore destra dello schermo, mentre il terzo e il quarto di dirigono rispettivamente in basso a sinistra e in alto al centro.
A meno che non riusciate ad eliminare tutti e quattro i gruppi, un quinto apparirà in formazione a sorpresa. Aspettate in basso, rendetevi conto della direzione che prende e mettetevi in posizione.
Poi appare la sfera di fuoco arancione. Poco prima che arrivi vedrete sullo schermo tre gruppi di linee rosse. Allineate la vostra astronave con le due linee rosse centrali, dal momento che questa è esattamente la posizione in cui comparirà la sfera: non appena si materializza: fuoco! Poi distruggete i due satelliti che l'affiancano.
Quando raggiungete il «chance stage», il primo gruppo consiste in due file che si sovrappongono alle dodici, curvano verso le sei (tenendo presente il quadrante dell'orologio) e ritornano verso l'alto. Il secondo gruppo parte dalla parte inferiore sinistra, quindi sparate dalla posizione delle sette in punto. Il gruppo tre è molto simile al due ma parte dal fondo.
Il gruppo finale è facilmente eliminabile posizionando la vostra astronave sulle sette in punto.

URANO

Il primo gruppo entra roteando dalla parte centrale sinistra dello schermo. Piazzatevi in fondo a sinistra e colpite e colpite a formazione di fronte. Così facendo la formazione tenderà ad accerchiarvi e voi potrete distruggerla senza fare troppi movimenti. Il secondo gruppo è identico ma entra da destra. Il terzo e quarto gruppo entrano rispettivamente dalla parte superiore sinistra e destra e si comportano esattamente allo stesso modo degli altri. Anche in questo caso il quinto gruppo compare in modo casuale, quindi fate attenzione.
Il «chance stage» inizia con dieci Alieni che si dirigono verso il lato sinistro in due file di cinque. La fila inferiore deve essere eliminata per prima, sparando dalla posizione delle sette o le otto. Quindi muovetevi rapidamente per attaccare la seconda fila che gira verso la parte superiore sinistra per scendere verso il basso. La stessa cosa succede con il terzo gruppo, che però entra da destra. Entrambe le file fanno due volte il giro dello schermo, quindi non preoccupatevi della seconda fila all'inzio.

SATURNO

I primi quattro di ogni ciclo entrano in file di dieci astronavi. Il primo e il secondo gruppo entrano rispettivamente dall'alto a sinistra e a destra. Il terzo e quarto allo stesso modo ma dal fondo. Prendete posizione di conseguenza.
Quando arrivate al «chance stage» piazzate le vostre navicelle sulle nove in punto. Sparate alla metà degli Alieni e poi spostatevi verso l'una per eliminare il resto. Il terzo gruppo deve essere affrontato in maniera esattamente opposta, dal momento che è l'immagine speculare del primo. Per distruggere il secondo gruppo iniziate piazzandovi sulle sei e sparando sulle due file di navicelle, poi passate sulle dodici per eliminare i superstiti.
Il quarto gruppo entra dall'alto e sparisce sul fondo.

GIOVE

Per il primo gruppo, iniziate dall'alto e sparate a più non posso finché i missili non vi costringono a spostarvi verso sinistra e in seguito in basso.
Iniziate dal lato destro per il secondo gruppo, dal sinistro per il terzo, e dal fondo per il quarto. Muovetevi sempre nella direzione del gruppo, fate attenzione a non farvi incastrare tra i missili e le navicelle che stanno arrivando verso il bordo dello schermo. I gruppi nell'area di Giove si possono fa-

Poco prima che la sfera di fuoco arancione arrivi, vedrete sullo schermo tre gruppi di linee rosse. Allineate la vostra astronave con le linee rosse centrali e non appena la sfera si materializza, sparate!

cilmente distruggere posizionandosi sulle sei in punto per i gruppi uno e tre e sulle dodici per i gruppi due e quattro. In ciascun caso la vostra navicella dovrà essere leggermente spostata rispetto al centro. Anche qui, non date la caccia alle astronavi che si allontanano: tanto poi ripassano di lì.

MARTE

Le formazioni di volo diventano ora troppo complicate per essere descritte. Basta ricordarsi di iniziare sulla parte superiore destra per i gruppi uno e tre e sulla parte superiore sinistra per i gruppi due e quattro.

Sebbene gli Alieni si muovono molto velocemente quando raggiungete il «chance stage», è più facile che nelle fasi precedenti. I gruppi uno e tre richiedono un posizionamento in fondo a sinistra e a destra. I gruppi due e quattro si affrontano iniziando dall'alto e dal fondo dello schermo.

TERRA

Da qui in poi le formazioni non cambiano molto. Infatti, una volta completato il «chance stage» sulla Terra, si ritorna a Nettuno per ricominciare daccapo.

Mentre le formazioni rimangono sempre le stesse nella ripetizione dell'intero ciclo, le navi del nemico viaggiano più velocemente e sparano più missili. — *Bob Guerra.*

Minimo punteggio potenziale: 80.000.

LE FAVOLOSE MINIERE DI

MANIC MINER

Uscito da alcuni mesi, inizialmente per Spectrum 48 K, successivamente per Commodore 64, «Manic Miner» si è affermato come prepotente superstar del mondo dei videogames. Potrebbe capitarvi di incocciare per caso, nelle solite interferenze telefoniche, in una accesa discussione, sulle sorti di Miner Willy alle prese con i micidiali coniglietti. Ma, bando agli scherzi, è davvero difficile trovare un gioco dall'apprendistato più impervio di «Manic Miner».

Infatti è proprio l'obbligo di ricominciare sempre dalla prima caverna e l'avarizia nel concedere Miner Willy di riserva a trasformare questo gioco in una calamita potentissima per i patiti dei videogames. A rendere del tutto impossibile lo staccarsi dalla tastiera si aggiunge poi l'umiliazione che si subisce, ad ogni finale di partita, nel vedersi schiacciare ignobilmente dall'inesorabile «piedone».

Ma còsa c'è di così affascinante in «Manic Miner»? Una grafica brillante e curata, situazioni avvincenti e molteplici non possono certo, da sole, suscitare quell'euforia, quell'impegno, quella voglia di riuscire, che si provano di fronte a questo gioco. È la dinamica, la possibilità di sentirsi tutt'uno con Miner Willy, di renderlo agile come agili sono le nostre dita, la chiave del suo successo.

Ogni livello richiede una abilità sempre maggiore insieme alla capacità di individuare, nel più breve tempo possibile, le mosse vincenti, i percorsi più rapidi. Prontezza di riflessi e velocità di decisioni, ecco le doti indispensabili, la condizione primaria per entrare nel mondo di Miner Willy. E la frase di tutti è: «Come fa a starci in soli 48 K!».

Venti caverne, ma ventimila situazioni diverse, per l'agilissimo Miner Willy. Questo grazie a tre tipi di terreno, Normale, Semovente e Friabile e ad una serie di ostacoli, nemici e trabocchetti inesauribili.

Commento sonoro in parte escludibile per una maggiore concentrazione (o per non svegliare nessuno) e tasto di pausa per tirare il fiato.

Essendo questo gioco disponibile sia per lo Spectrum 48 K che per il Commodore 64, non parleremo di punteggi che sembrano non coincidere sui due personal, bensì daremo un esempio di velocità massima d'esecuzione (che equivale poi ad elevati punteggi) di una delle caverne, e la soluzione di certi punti chiave per la sopravvivenza di Miner Willy.

«Venti caverne, ma ventimila situazioni diverse per Miner Willy. Tre tipi di terreno con una inesauribile serie di nemici, ostacoli e trabocchetti»

Prima di iniziare a parlare di strategia di gioco vera e propria, precisiamo quali sono le regole vigenti sui rulli trasportatori.

Su di un rullo che si muove da destra verso sinistra, arrivando da destra non potremo far altro, che muoverci o saltare nel senso di scorrimento del rullo stesso; arrivando da sinistra potremo camminare o saltare in senso opposto (al movimento del rullo) a patto che il tasto che ci fa procedere verso destra venga continuamente premuto. Arrivandoci infine dal sotto, cioè, con un salto verticale, potremo opporci al movimento del rullo solo se al momento dello spiccare il salto eravamo orientati già in direzione opposta ad esso, ma attenzione, noi non potremo camminare ma solo saltare e solo verticalmente, se manteniamo premuto il tasto per il salto.

Iniziamo a parlare della seconda caverna (The Cold Room) si procede verso destra affrontando il pinguino e saltandolo, in questo modo, se siete partiti immediatamente avrete già conquistato il premio più basso.

Voltatevi appena atterrati dal salto e risaltate tre volte di seguito, salterete così il pinguino che nel frattempo si è rigirato e vi sta per affrontare, e vi ritroverete sul rullo. A questo punto non rilasciate il tasto «Left» in modo da procedere verso sinistra fino a raggiungere il premio, basterà ora lasciare il tasto e lasciarsi trascinare verso destra e saltare sul gradino superiore, qui voltatevi e saltate. Se fino a questo punto non avete fatto errori e non avete ritardato, avete ancora il tempo (al millesimo di secondo) per saltare verticali salendo così sul più alto gradino, voltarvi, visto che siete girati verso sinistra, e saltare il pinguino che vi arriva da destra, conquistando il premio.

Giunti sulla scala non conviene lasciarsi cadere sul terreno friabile, bensì, scesi dal primo piolo, voltatevi e saltate, vi troverete così sul bordo in alto a sinistra della scala, giratevi, saltate ancora: ora siete sul bordo destro e con un passo verso destra, nel vuoto, raggiungerete l'uscita.

Per la terza caverna (The Managerie) c'è un modo velocissimo ma rischioso che consiste nel prendere l'unico premio raggiungibile e raggiun-

Miner Willy vi conduce nel mondo sotterraneo di una magica e antica civiltà perduta. Ma per viaggiare con lui occorrono prontezza di riflessi e velocità di decisioni.

gere il gradino più alto nel minor tempo possibile, mentre l'oca di sinistra è all'estremo sinistro del gradino e sta per voltarsi. Molto più facile e sicuro è l'arrivare su con comodo (si fa per dire) e partire dall'estremo sinistro verso destra quando l'oca di sinistra vi sta venendo incontro ed è sotto il ragno che pende dal soffitto.

La quinta caverna (Eugene's Lair) rappresenta per alcuni una difficoltà insormontabile, ecco un modo semplice per superarne la difficoltà maggiore: procedete immediatamente verso destra saltando il primo ostacolo, quindi saltato il baratro, saltate anche la pianticella, di nuovo per prendere il premio, voltatevi e qui aspettate. Quando l'oggetto nero del secondo gradino a sinistra, muovendosi verso sinistra per la seconda volta, sarà verso la fine del gradino, voi potete scendere sul rullo e procedere nel resto della caverna. È nell'ottava caverna (Miner Willy Meets The Kong Beast) che l'uso del salto verticale sul rullo diventa vitale: dopo aver saltato la prima palla infuocata, non saltate sul rullo, bensì ponetevici al di sotto al bordo sinistro, voltatevi verso sinistra e, quando potete saltate verticalmente due volte ripetutamente. Come potrete notare, Miner Willy salirà sul rullo col primo salto, si volterà, per il movimento del rullo, ma salterà nuovamente verticale, venendosi a trovare sul gradino superiore, qui la seconda «Palla Infuocata», sebbene vicinissima, non potrà danneggiarvi. A questo punto andate ad attivare l'interruttore situato in alto, che vi aprirà l'accesso all'altra metà della caverna.

Nelle successive caverne i problemi di Miner-Willy riguardano il punteggio o (in una sola) il consumo di ossigeno, più che la sopravvivenza, tranne che nella diciassettesima (The Warehouse) dove sembra che ogni suo passo lo porti a morte sicura. Non è così naturalmente: camminate nell'unica direzione possibile (cioè verso destra) fino a toccare il cespuglio, qui lasciatevi cadere (ma nel frattempo voltatevi con un solo veloce colpetto sul tasto «Left»), fino all'ultimo gradino in basso.

Qui giunti, saltate verso sinistra e prendete il primo premio, lasciatevi cadere anche qui per due gradini, voltatevi e risaltate verso destra.

Ci è difficile indicarvi con la stessa precisione il resto delle mosse per l'eccessiva variabilità di posizione, vi consigliamo però di non salire sul rullo, ma di raggiungere il secondo premio con un salto, partendo dal gradino più basso. — *Enrico Minetti*

VIDEOGIOCHI MESSI A CONFRONTO

TESTA A TESTA

WAR
(Adventure Intern. per Atari computers e Apple)

KNIGHTS OF THE DESERT
(Strategic Simulations per Atari computers e Apple)

Il successo di «Wargames» dimostra che le simulazioni di guerra catturano l'interesse di moltissimi. È vero che le guerre in realtà sono un fatto nefasto, ma quelle simulate sul computer possono essere molto divertenti e ce ne sono di tutti i tipi. Le simulazioni rappresentate sono solo apparentemente simili. Nel nostro caso, una è stata progettata per i principianti, mentre l'altra si rivolge agli strateghi più esperti.

In «War» il campo di battaglia e l'ambientazione non rispecchiano paesi o città in particolare, la battaglia stessa non è costruita secondo schemi reali. Gli amanti delle ricostruzioni storiche troveranno «War» comprensibilmente arido e un po' anonimo per i loro gusti.

L'obiettivo è infiltrarsi nel territorio nemico e distruggere tutte le unità dell'armata avversa. Ciascuno dei due giocatori controlla un esercito composto da unità tecniche, fanteria, flotta aerea e carri armati. La grafica di «War» è simbolica: il campo di gioco mostra una vista dall'alto del terreno di battaglia.

Foreste, città e fiumi sono rispettivamente verdi, bianche e blu. Ogni unità è presentata allo stesso modo, con lettere dell'alfabeto: la fanteria è indicata dalla I, i carriarmati dalla A, ecc. In ogni ciclo di «War», il giocatore può muovere tutte le sue unità di un certo numero di spazi lungo una delle quattro direzioni; così fa l'altro giocatore (o il computer, se si è soli). Quando le opposte unità sono schierate una di fronte all'altra, la battaglia ha inizio. Il risultato dipende ovviamente dalle unità schierate. Il computer indica e registra le perdite inflitte e subite. Quando le unità di uno dei giocatori sono state distrutte, al vincitore viene assegnato un punteggio secondo la seguente formula: il numero delle azioni vinte più quattro volte l'handicap (o meno, se al perdente era stato concesso un vantaggio). Più basso è il punteggio, più clamorosa sarà la vittoria.

«War» è un ottimo gioco per imparare le strategie di simulazione. È semplice e piuttosto accattivante. Certi aspetti tuttavia sono stati un po' troppo semplificati, ma le istruzioni sono solo di quattro pagine.

Se la lunghezza delle istruzioni è un parametro per giudicare il realismo di un gioco, allora «Knights Of The Desert» è decisamente il più vicino alla guerra vera e propria. Rispettosissimo dal punto di vista storico, questo programma è tutto volto al realismo e all'autenticità.

«Knights Of The Desert» ricrea la seconda guerra mondiale, in particolare la campagna del Nord Africa del '41/42. I giocatori possono selezionare alcune vicende della campagna o combattere l'intera battaglia. Il gioco si articola in dodici scenari: si può dichiarare guerra all'avversario o comandare le forze naziste mentre il computer controlla le truppe britanniche nella versione solitario.

Il gioco non è semplice: gli esperti strateghi possono entrare subito in azione, mentre le «reclute» devono leggersi un libretto d'istruzioni di 24 pagine, pieno di cartine e statistiche. Più dieci pagine di resoconto sulla vera guerra nel Nord Africa.

«Knights Of The Desert» non è un gioiello di grafica, ma lo svolgimento del gioco fa sì che l'effetto raggiunto sia molto realistico. Parlare di divertimento forse è improprio rispetto a questo tipo di giochi, tuttavia il coinvolgimento è alto. Di sicuro, se uno lo compra, ci gioca per mesi. I due giochi di simulazione paiono dunque complementari: con «War» ci si fa le ossa, con «Knights Of The Desert» si tenta invece di... romperle agli altri. — *Michael Blanchet*

TESTA A TESTA

BATTLEZONE
(Atari per Atari VCS)

ROBOT TANK
(Activision per Atari VCS)

Ad essere sincero Battlezone o Robot Tank non mi fanno per niente impazzire. Perché? Battlezone era uno dei miei preferiti in sala giochi e tuttora è il migliore come simulazione in prima persona. Ma nessuna delle versioni casalinghe rispecchia completamente l'originale. Le due cartucce sono molto simili nelle premesse. Si tratta di una lotta contro legioni e legioni di carri armati nemici.

L'idea alla base di ogni gioco è che siete voi stessi, e non un puntino sullo schermo, il soggetto del gioco. Ciò che si vede sullo schermo è solo una piccola parte del campo di battaglia, per una panoramica più completa avete a disposizione il radar.

Sia «Battlezone» che «Robot Tank» hanno questo utile strumento: basta un'occhiata per individuare gli esatti movimenti del nemico. Una volta individuato, l'unica cosa da fare è spararglі.

In effetti non esiste altra mossa perché in «Battlezone» il vostro carro armato è inchiodato nella sua posizione e può solo ruotare su se stesso.

Al contrario, «Robot Tank» vi offre possibilità di movimento in tutte le direzioni. Qui si può giocare al gatto col topo contro il nemico. Per questo «Robot Tank» è senz'altro il più realistico tra i due. Dall'altro canto, «Battlezone» vince «in scioltezza» tra i due per tutte le altre caratteristiche. Oltre ai carri armati ci sono missili, dischi volanti e super-carri armati molto più potenti di quelli normali. Atari avrebbe dovuto dedicare più attenzione al carro armato del giocatore, anche a spese di uno o due carri nemici.

«Robot Tank» offre solo un nemico. Certo, scontrarsi con un carro armato dopo l'altro può diventare noioso anche per comandanti capaci come Rommel o Patton. Miller ha comunque trovato un rimedio, programmando le battaglie diurne e quelle notturne. Cambiano anche le condizioni del tempo. Ora è bello e soleggiato, pochi secondi dopo cala il nebbione oppure piove o nevica.

Naturalmente queste condizioni atmosferiche influiscono sulla visibilità e sulla manovrabilità dei mezzi. L'unica cosa che secca un po' è che sembra che il tipo di influenza non sia lo stesso per il giocatore e il suo nemico. Infatti, mentre il vostro carro armato arranca sulla neve, quello nemico continua a filare.

Graficamente sia «Battlezone» che «Robot Tank» sono di ottima qualità. Dei due, il primo forse si presenta meglio. Il campo di battaglia è un prato verde circondato da catene montuose. Diversamente da «Robot Tank» si vede una parte del proprio mezzo. Ciò può essere utile per abituarsi al tipo di gioco in prima persona. Atari ha anche fatto un ottimo lavoro nel ricostruire la sensazione di movimento programmando il rumore dei cingolati mentre si compie una rotazione. Questa è un'illusione notevole che però non può colmare la lacuna della limitata possibilità di movimento sul posto. In «Robot Tank», Al Miller ha di nuovo riprodotto la sensazione dell'azione in prima persona anche se non è realizzata così bene come in «Starmaster». Sebbene si vada incontro al nemico rotolando sui cingoli, la sensazione è quella di essere gli inseguiti e non gli inseguitori. Inoltre Miller si è ripetuto un po' usando i principi di gioco già sperimentati in «Starmaster».

Il vostro carro armato possiede quattro funzioni vitali: radar, cannone anteriore, controllo video e movimento. Come in «Starmaster» ognuno di questi strumenti può essere distrutto dai colpi del nemico. A differenza di «Starmaster», comunque, non avete a disposizione un'officina per le riparazioni. Forse sono stato troppo severo. In realtà questi sono due giochi eccellenti. Sebbene Atari abbia il merito di aver disegnato la versione originale (quella per le sale giochi), Activision ha realizzato una migliore versione casalinga. — *Michael Blanchet*

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello ne elettronico per uso familia re mai concepito. Signori adulti, voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora diciamoglielo subito.

CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi di affascinanti come Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora e sposta automaticamente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, nell'ordine: sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di memoria).

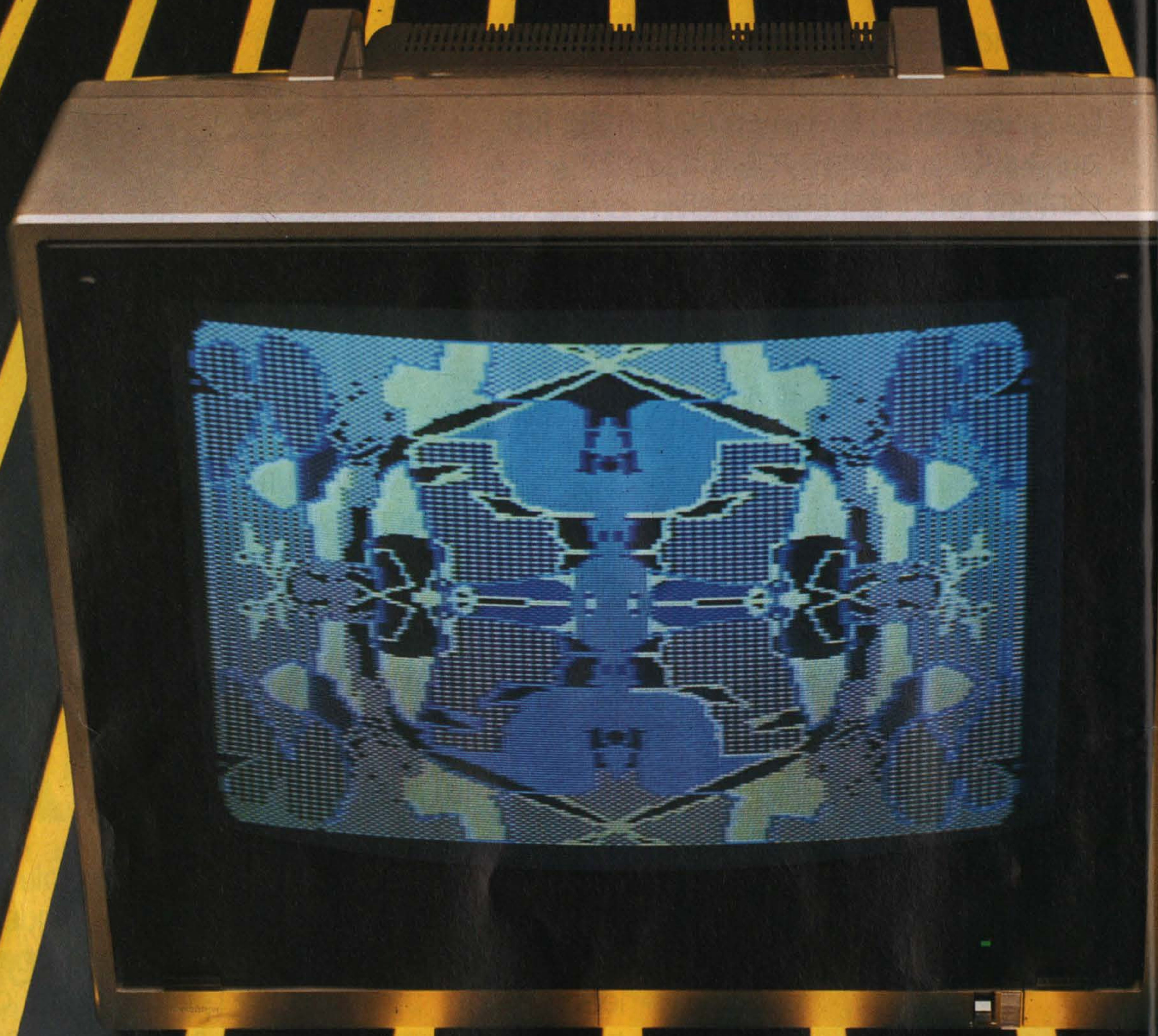
Tastiera: una sofisticata apparecchiatura, con 75 tasti a corsa precisa, che consente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

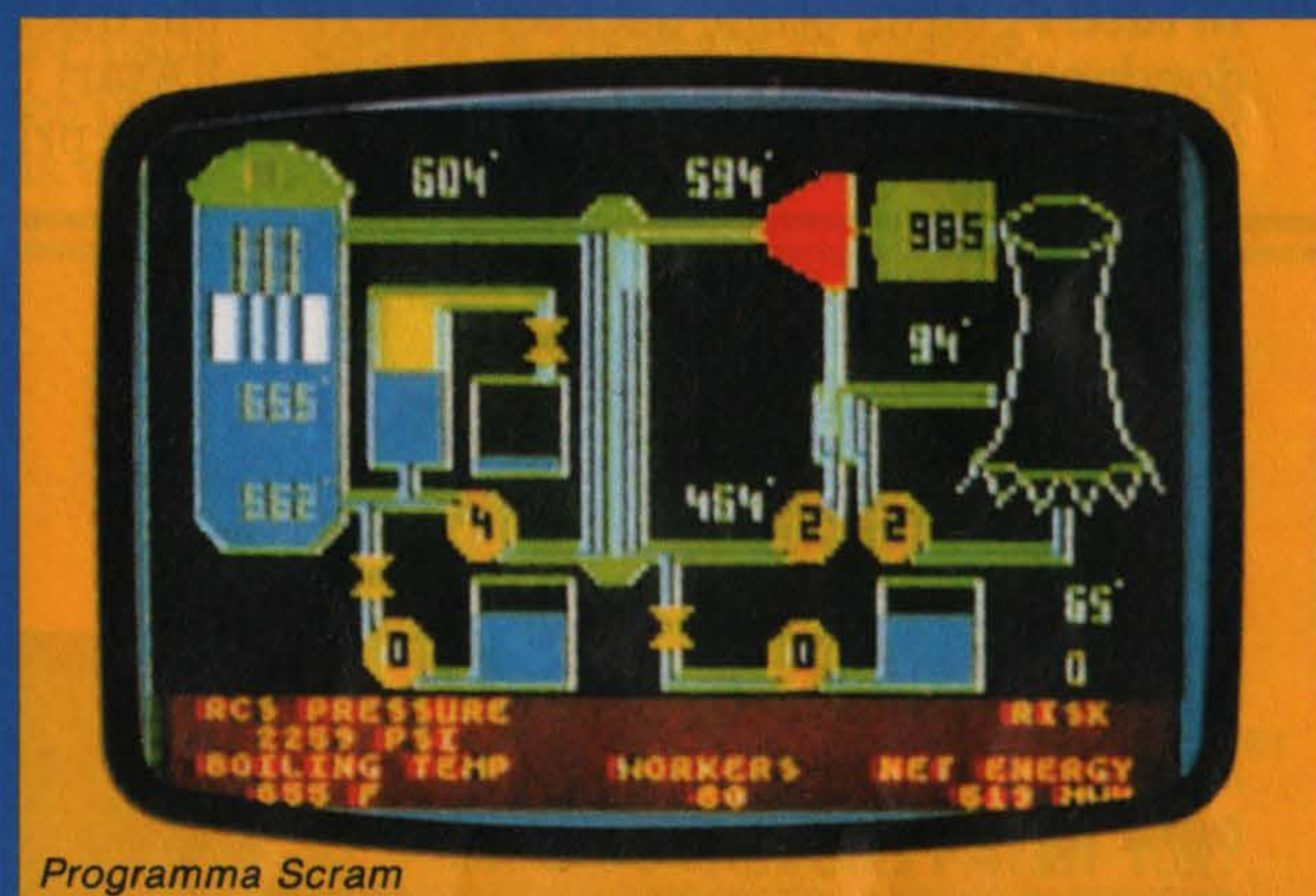
ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA CBS ELECTRONICS

TBWA

ATARI 800XL
ATARI
RESET
OPTION
SELECT
START
HELP
POWER
BREAK
RETURN
CAPS
SHIFT
ESC
CONTROL
CLEAR
INSERT
DELETE BACK SPACE

IL TOCCO MAGICO DI ATARI 800 XL

Programma Scram

Un super home computer con la vocazione del gioco bussa alla porta: è firmato Atari

Intelligenza brillante, creatività e un pizzico di fantasia: ecco la formula magica dell'800 XL, il nuovo home computer che ha aperto all'Atari, azienda leader nel campo dei videogiochi, le porte d'ingresso del mondo degli home computers. La filosofia che sta alla base di questa novità è molto semplice: rivolgersi ad un utente non tanto interessato all'uso professionale del mezzo, quanto alla sua potenzialità più creativa. Così hanno spiegato gli uomini di Atari alla presentazione della nuova linea di prodotti. L'Atari, azienda nata per «trasformare in divertimento il tempo libero» con i videogames, non ha voluto tradire le sue origini. Spostandosi dunque sul mercato parallelo degli home computers si è mantenuta fedele ai suoi principi, impegnandosi non solamente in una sfida tecnologica, ma salvaguardando e sviluppando anche l'ambito della creatività e della fantasia.

Certo la situazione del mercato italiano non è delle più chiare, anzi si registrano fasi di incertezza e di ripensamento che rendono molto ardua la possibilità di fare previsioni. Nonostante tutto l'Atari può contare sull'esclusiva dei dati Nielsen e sulla garanzia di una certa stabilità. «Venendo

più specificamente alle cifre», ha detto Bennot Goldberg, Product manager della divisione home computer dell'Atari. «La nostra casa, che gode dal punto di vista delle proiezioni una posizione di particolare favore, ritiene che una stima globale attendibile per il mercato italiano si collochi per il 1984 tra le 150 e le 200 mila unità. Questa cifra, lo vorrei sottolineare, non include i personal computers, così come esclude i prodotti al di sotto dei 5 K RAM. La nostra posizione sarà, con tutta probabilità, una posizione di co-leadership condivisa con le altre concorrenti. Circolano, e me ne rendo conto tutti i giorni, stime decisamente ridondanti, vere e proprie follie statistiche che ci sentiamo in dovere di evidenziare e di rifiutare». Ma ritorniamo all'800 XL, il pezzo forte di questa nuova linea di prodotti Atari: un felice mix di avanzata tecnologia e di fantasia, come dice il suo «biglietto di presentazione». Di fantasia ce n'è davvero a volontà, tanta da soddisfare anche i creativi più convinti. È possibile realizzare qualsiasi disegno grazie alla Touch Tablet, scrivere racconti e storie avventurose e, addirittura, creare le più divertenti animazioni. Insomma si può fare davvero di tutto!

L'800 XL si presenta con un «look» sobrio ma elegante, tutto giocato sull'alternanza del bianco e del nero. La tastiera con 62 tasti, dispone di un apposito comando HELP, utile per fornire ulteriori informazioni e una lista delle prestazioni, insieme a quattro tasti per le funzioni speciali. Il linguaggio di programmazione è l'Atari Basic. Undici sono i tipi di grafici ottenibili, con una disponibilità di scelta tra 265 colori e cinque varianti di testo. L'800 XL dispone inoltre di quattro canali sonori indipendenti e di una gamma di 3,5 ottave. Il tutto per una memoria di 64K RAM e 24K ROM.

L'800 XL prevede inoltre l'applicazione di un'ampia gamma di periferiche che contribuiscono ad estendere notevolmente le sue possibilità. Per scrivere i programmi più belli o stampare i grafici più riusciti sono disponibili due modelli diversi di stampante: l'Atari 1020 e l'Atari 1027.

La prima è un plotter che permette di stampare grafici in quattro colori o, con un apposito programma, di tracciarli direttamente su carta utilizzando il joystick. L'Atari 1027 Letter Quality permette invece di scrivere, impostare lettere come una perfetta macchina da scrivere elettrica, usando, addirittura, la vostra carta da lettere intestata. Se collegata al programma *Atari Writer* è possibile utilizzarla nell'elaborazione di testi.

Il registratore di programmi Atari 1010 in grado di leggere i programmi della folta biblioteca e di registrarne di nuovi su cassette è dotato di un dispositivo di controllo automatico del volume di registrazione e di riascolto e di un sistema incorporato per evitare cancellazioni accidentali. L'800 XL può essere inoltre collegato al Disk Drive Atari 1050 che permette di memorizzare testi, programmi e dati su floppy-disck e di accedere velocemente alle informazioni desiderate. Ogni dischetto può memorizzare fino a 127K bytes di informazioni, il corrispondente di 100 pagine.

Per gli appassionati frequentatori del mondo dei videogiochi l'800 XL offre ben tre tipi diversi di «bacchette magiche» per aumentare l'emozione e il divertimento. C'è l'Atari Joystick, il Super Joystick e l'Atari Trak-Ball, ovvero l'ultima novità in fatto di giochi elettronici, una pallina segna-traiettoria che facilita alcuni movimenti spericolati e rende l'azione decisamente più avvincente.

Per quanto riguarda i prezzi, l'home computer si presenta sul mercato a L. 599.000 (iva esclusa), il registratore a L. 118.000, le stampanti A 1020 L. 380.000 e A 1027 L. 550.000.

IL SOFTWARE DI ATARI E LA TAVOLETTA MAGICA

Touch Tablet: ecco il vero «fiore all'occhiello» la curiosa novità che accompagna l'home computer Atari 800 XL. Ora la tastiera non è più uno strumento indispensabile e si può dare libero sfogo alla propria creatività e fantasia nel più semplice e naturale dei modi: disegnando con una matita, anche se un po' particolare. Basta appoggiare la penna sulla superficie della tavoletta grafica per veder comparire

Sotto, Touch Tablet, la nuovissima tavoletta grafica Atari che accompagna l'home computer 800 XL. Basta appoggiare la penna sulla superficie della tavoletta per vedere comparire sullo schermo del televisore ogni tipo di disegno.

In alto, menù per la scelta della grafica fornito dal programma *Paint,* creato per l'Atari 800 XL. A sinistra, un esempio di disegno astratto a colori ottenuto con la Touch Tablet, che dà a tutti la possibilità di poter esprimere il proprio talento artistico.

sullo schermo del televisore, come per un incantesimo meraviglioso, ogni tipo di grafico o di disegno. Una possibilità per tutti di poter esprimere il proprio talento artistico.

Ma le «virtù» dell'800 XL non si fermano qui, esiste infatti una biblioteca ben fornita di programmi software registrati su diversi tipi di supporto: cartuccia, cassetta o floppy disk, che consentono vaste possibilità di applicazione.

Chi non è rimasto estasiato, da piccolo, di fronte al gioco di forme e colori che si componevano sul fondo del magico tubo del caleidoscopio? Ebbene, Video Easel ne è una riproposta, ma in veste elettronica. In un ininterrotto carosello di immagini colorate disegni sempre nuovi si formano, si scompongono, si espandono, creando composizioni diverse. Chi vuole invece conoscere la musica e imparare a leggere le note in modo divertente e senza fatica, non deve far altro che inserire il programma *Atari Music* e il gioco è fatto! Una serie di lezioni autodidattiche, alcuni esempi pratici, divertenti videogiochi per verificare il grado di apprendimento acquisito: ecco il segreto per potersi addentrare nei meandri della musica e del mondo delle sette note.

L'elenco dei programmi software di Atari è davvero lungo e vario. Ne esiste una serie estremamente interessante rivolta ai bambini in età scolare e pre-scolare, che consente di imparare divertendosi. Sullo schermo appare uno strano contorno geografico, bisogna indovinare di che stato si tratta e, se volete essere davvero bravi, cercare di individuarne anche la capitale. Questo è quanto propone il programma «Stati e Capitali d'Europa». Se invece volete conoscere alla perfezione il funzionamento di una centrale nucleare, *Scram* ve lo spiegherà con estrema precisione e con una serie di grafici, ponendovi inoltre in situazioni di emergenza che dovrete risolvere al più presto possibile per prevenire pericolose catastrofi. Volete invece sapere quanto tempo ci impiega un cubetto di ghiaccio a raffreddare la vostra Coca-Cola? O quando si forma la nebbia in una massa d'aria? Ecco pronto a rispondervi un programma scientifico sulle più diverse teorie. Basta solo inserire la cartuccia e come al solito giocando, si impara.

Ma, a proposito di giochi, non si devono certo dimenticare i videogames e la lunga serie di best-sellers che Atari può offrire ai suoi «fans». Un elenco davvero ricco e vario in cui si trovano molti tra i giochi più gettonati del momento.

Non poteva quindi non essere presente il «mitico» *Pac-Man*, accompagnato ora dalla sua non meno famelica consorte, il gioco più famoso ed acclamato da quando Atari produsse *Pong*, oppure il notissimo *Pole Position* per correre un Grand Prix mozzafiato. Non mancano poi all'appello neppure *Donkey Kong, Donkey Kong Junior e Mario Brothers*, trilogia vincente, insieme a tanti altri titoli famosi, da *Centipede* a *Jungle Hunt*, da *Defender* a *Dig Dug*, da *Galaxian* a *Robotron*.

Infinite possibilità per uno sfrenato divertimento.

Ma Atari 800 XL non è solo capace di giocare e di «spassarsela», sa anche trasformarsi in un perfetto collaboratore, in un vero e proprio professionista. Può elaborare testi, correggere, stendere documenti o comporre lettere con la cartuccia *Atariwriter*, oppure, con l'*Archiviatutto*, memorizzare qualsiasi informazione per averla poi sempre a «portata di tasto».

Anche il bilancio delle spese di casa non sarà più un problema con il dischetto «i conti di casa» e non ci saranno più uscite ingiustificate o mancanze inspiegabili, mentre ogni spesa sarà motivata da una voce specifica.

Per la lingua l'800 XL non ha assolutamente problemi: è veramente poliglotta. È in grado di parlare e usare il linguaggio più indicato per il genere di programma che si vuole impostare e svolgere.

Per i programmatori più creativi esiste la cartuccia *Atari Microsoft Basic II*, per i più esperti l'*Atari Macro Assembler e l'Assembler Editor*, mentre, per i più piccoli l'*Atari Logo*, per entrare senza fatica nel mondo dei computers. Ce n'è proprio per tutti i gusti e per tutte le età, c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Elena Schiavini

Sotto, la stampante Atari 1020, un plotter che consente di stampare grafici in 4 colori o, con un apposito programma, di tracciarli direttamente su carta, utilizzando un home computer Atari con il joystick. Un altro modello l'Atari 1027, permette di stampare le lettere come una perfetta macchina da scrivere elettrica.

Sopra, un'immagine creata con *Paint*, il programma che permette di trasformare il computer da casa dell'Atari in un vero strumento artistico. A destra, *Atari Logo*, il linguaggio di programmazione studiato per i bambini in età pre-scolare, ma adatto anche per i più esperti.

PROVACI SUBITO!

3 NUOVI PROGRAMMI PER GIOCARE

Apriamo questa serie di programmi con la versione per Apple di «Mastermind». Questo famoso gioco, conosciuto anche col nome di «Codice Segreto», fu inventato da un amatore della matematica, tale Mordechai Meirovich, nel 1971. Egli prese spunto da un vecchio gioco, in Italia conosciuto come «Gioco dei numeri» e giocato prevalentemente durante le ore di lezione e ne fece una versione commerciale che in poco tempo superò come vendita anche il diffusissimo Monopoli. L'idea di base è scoprire una sequenza di colori (4 pedine scelte fra 6 colori) «inventate» dal computer, partendo con una sequenza casuale e cercando di avvicinarsi alla configurazione finale nel minor numero di mosse possibili e utilizzando le risposte cifrate del computer, che sono di 2 tipi:

n Pedine nere: ci sono n pedine di colore giusto e al posto giusto
n Pedine bianche: ci sono n pedine di colore giusto ma al posto sbagliato

I colori a disposizione sono 6:

R = Rosso
V = Verde
A = Arancione
B = Blu
G = Giallo
P = Porpora

Per esempio supponiamo che il computer abbia inventato RRBG, se l'utente introdurrà una sequenza RRGV il computer risponderà

Pedine nere = 2 (e in questo caso sono le due rosse)
Pedine bianche = 1 (e in questo caso è la gialla)

Chiaramente il computer non é in grado di dire di quali pedine si tratta. Comunque se il giocatore ha scarsa memoria può introdurre al posto di una mossa la parola BOARD, e vedrà sul video il riassunto delle mosse precedenti. Se poi batte FINE si interromperà il gioco e si potrà vedere la sequenza inventata dal computer.

MASTERMIND

```
40 PRINT : PRINT : PRINT
100 PRINT TAB(27);"GIOCO DEL MASTERMIND"
101 PRINT TAB(26);"======================"
110 PRINT : PRINT "Sono disponibili i seguenti colori:" : PRINT
140 PRINT "   R=Rosso        A=Arancione    G=Giallo"
145 PRINT "   V=Verde        B=Blu          P=Porpora"
160 PRINT
170 DIM B$(10),Y(10),Z(10)
180 C(0)=4
190 FOR N=1 TO 4
200  C(N)=INT(6*RND(1)+1)
210 NEXT N
220 FOR N=1 TO 4
230  X=C(N) : GOSUB 730 : C(N)=X
260 NEXT N
270 P$=""
273 FOR X1=1 TO 4
275  P$=P$+CHR$(C(X1))
277 NEXT X1
280 FOR P=1 TO 10
290  PRINT : PRINT "Mossa numero ";P;
300  INPUT G$
320  IF G$ = "BOARD" THEN GOTO 910
330  IF G$ = "FINE" THEN GOTO 440
340  B$(P)=G$ : GOSUB 520
360  IF NERE = 4 THEN GOTO 1010
370  GOSUB 600
380  PRINT " Pedine nere     = ";NERE      : Y(P)=NERE
400  PRINT " Pedine bianche = ";BIANCHE   : Z(P)=BIANCHE
410 NEXT P
430 PRINT "Mi dispiace, hai perso !!!"
440 PRINT "Il codice esatto era: ";P$
450 PRINT "Vuoi giocare ancora S(i,N(o " : INPUT A$
480 IF LEFT$(A$,1) = "S" THEN GOTO 190
490 PRINT
500 END
510 REM Calcola le pedine nere
520 FOR X1=1 TO 4
523  G(X1)=ASC(MID$(G$,X1,1))
525 NEXT X1
530 NERE=0
540 FOR K=1 TO 4
550  IF G(K) <> C(K) THEN GOTO 570
560  NERE=NERE+1
570 NEXT K
580 RETURN
590 REM Calcola le pedine bianche
600 FOR X1=1 TO 4
```

```
603  R(X1)=ASC(MID$(P$,X1,1))
605 NEXT X1
610 BIANCHE=0
620 FOR I=1 TO 4
630  FOR J=1 TO 4
640   IF G(I) <> R(J) THEN GOTO 680
650   BIANCHE=BIANCHE+1
660   R(J)=0
670   GOTO 690
680  NEXT J
690 NEXT I
700 BIANCHE=BIANCHE-NERE
710 RETURN
720 REM Traduce i codici dei colori in numeri
730 IF X <> 1 THEN GOTO 760
740 X=89
750 RETURN
760 IF X <> 2 THEN GOTO 790
770 X=82
780 RETURN
790 IF X <> 3 THEN GOTO 820
800 X=80
810 RETURN
820 IF X <> 4 THEN GOTO 850
830 X=79
840 RETURN
850 IF X <> 5 THEN GOTO 880
860 X=71
870 RETURN
880 X=66
890 RETURN
900 REM stampa la situazione della Board
910 V=P-1
920 PRINT "MOSSE","NERI","BIANCHI"
930 PRINT "-----","----","-------"
960 FOR I=1 TO V
970  PRINT B$(I),Y(I),Z(I)
990 NEXT I
1000 GOTO 290
1010 PRINT "Hai vinto !!!"
1020 GOTO 450
9999 END
```

TIRO A SEGNO

In questo gioco, per Spectrum 16 e 48 K, é molto importante avere una mira discreta, mentre velocità e riflessi sono inutili. Lo scopo del gioco è di sparare alle due file di bersagli mobili cercando di eliminarli tutti. I bersagli sono di due tipi: uno rettangolare, che vale 50 punti e uno quadrato, più grosso, che vale 25 punti. Alcune volte, quando si colpisce un quadratino, questo si divide a metà e rimane un rettangolino orizzontale che, se colpito, dà 75 punti. La difficoltà maggiore di questo gioco è causata dal basso numero di proiettili e quindi, per ottenere un punteggio elevato, si deve cercare di colpire due bersagli sovrapposti con un solo proiettile. I tasti da usare sono: «I» per muovere il fucile verso sinistra e «O» per muoverlo verso destra; «2» e «9» per sparare. Funziona anche con il Kempston joystick.

Le due file di bersagli sono memorizzate in due stringhe (e$ e f$) e per realizzare un movimento veloce l'ultimo carattere viene spostato in prima posizione o viceversa a seconda della direzione (linee 1210 e 1220) e avviene lo scorrimento laterale. Le POKE contenute nelle linee 1042 e 1070 servono per permettere all'istruzione SCREEN di riconoscere anche i caratteri grafici, spostando l'inizio del set dei caratteri.

```
   1 RUN 3000
  10 REM   TIRO A SEGNO
  70 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: C
LS
  80 PRINT AT 0,0;"  GIOCATORE 0
000    RECORD 0000";AT 0,30-LEN S
TR$ max;max
  90 LET xf=32/2: LET xfp=xf: LE
T pr=32: LET fu=0: LET p=0: LET
pp=0
  91 LET p$="↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑
↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑↑": LET q$="
                          "
  92 LET f=0: LET cb=0: LET f1=0
: LET f2=0: LET v=3
  95 LET e$="███|███|███|███|███
|███|███|███|": LET f$="|███|███
|███|███|███|███|███|███|": REM
"A"&"B"=▟
 110 LET xf=xf-((INKEY$="1" OR I
N 31=2 OR IN 31=18) AND xf>0)+((
INKEY$="0" OR IN 31=1 OR IN 31=1
7) AND xf<31)
 130 IF xfp<>xf THEN PRINT AT 19
,xfp;" "
 135 PRINT AT 19,xf;"▄"
 140 LET xfp=xf
 160 IF (INKEY$="2" OR INKEY$="9
" OR IN 31>=16) AND fu=0 THEN LE
T pr=pr-1: LET fu=1: LET yc=20:
LET xc=xf: BEEP .01,0
 170 IF fu=1 THEN GO SUB 1000
 210 GO SUB 1200
 260 IF pr>=0 THEN PRINT AT 21,0
;p$( TO pr)+q$(pr+1 TO )
 270 IF pr<0 THEN GO TO 2000
 800 IF p-f>=1000 AND pr<=27 THE
N LET pr=pr+5: LET f=f+1000
 820 IF e$="
          " AND f$="
                      " THEN LET
 pr=32: LET v=1: BEEP 1,20: BEEP
 1.5,0: GO TO 95
 830 IF p-f>3000 THEN LET v=2
 900 LET p=p+pp
 910 LET pp=0
 920 PRINT AT 0,16-LEN STR$ p;p
 999 GO TO 100
1010 LET yc=yc-3
1020 IF yc<18 THEN PRINT AT yc+3
,xc;" "
1030 PRINT AT yc,xc;"↑"
1040 IF yc<4 THEN LET fu=0: PRIN
T AT 2,xc;" "
1042 POKE 23606,PEEK 23675-8: PO
KE 23607,PEEK 23676-3
1043 LET s$="↑"
1045 IF yc=5 THEN LET s$=SCREEN$
 (6,xc)
1050 IF s$<>"↑" AND s$<>" " THEN
 PRINT AT yc,xc;" ": BEEP 0.5,10
: LET l=6: GO SUB 1100
1053 LET s$="↑"
1055 IF yc=8 THEN LET s$=SCREEN$
 (7,xc)
1060 IF s$<>"↑" AND s$<>" " THEN
 PRINT AT yc,xc;" ": BEEP 0.5,10
: LET l=7: GO SUB 1100
1070 POKE 23606,0: POKE 23607,60
1099 RETURN
1120 IF s$="a" THEN LET pp=25: G
O TO 1150
1130 IF s$="b" THEN LET pp=50: G
O TO 1140
1132 IF s$="c" THEN LET pp=75: G
O TO 1140
1135 RETURN
1140 IF l=6 THEN LET e$(xc+1)="
": RETURN
1145 IF l=7 THEN LET f$(xc+1)="
": RETURN
1150 LET g$=" "
1155 IF RND*10<2 THEN LET g$="▬"
: REM "C"=▟
1160 IF l=6 THEN LET e$(xc+1)=g$
: RETURN
1170 IF l=7 THEN LET f$(xc+1)=g$
: RETURN
1199 RETURN
1203 IF cb<v THEN LET cb=cb+1: R
ETURN
1205 LET cb=0
1210 LET e$=e$(32)+e$(1 TO 31)
1220 LET f$=f$(2 TO 32)+f$(1)
1230 PRINT AT 6,0;e$;AT 7,0;f$
1299 RETURN
2020 PRINT AT 0,0; FLASH 1;" SEN
ZA PROIETTILI NON SI SPARA  "
2025 IF p>max THEN LET max=p
2030 PRINT AT 2,10;P;"  PUNTI"
2040 FOR i=0 TO 50: PAUSE 7: GO
SUB 1200: NEXT i
2050 PRINT AT 10,5;"Premi per in
iziare"
2060 PAUSE 7: GO SUB 1200: IF IN
KEY$="" THEN GO TO 2060
2070 GO TO 10
3000 REM ######################
3010 LET a=USR "a"
3012 FOR i=0 TO 5: READ b,c
3014 FOR j=0 TO b-1: POKE a,c
3016 LET a=a+1: NEXT j: NEXT i
3020 DATA 1,0,7,254,1,0,7,56,5,0
,3,254
3090 LET max=0: GO TO 10
3999 STOP
4000 CLEAR : SAVE "mira" LINE 30
00
```

BUCO NERO

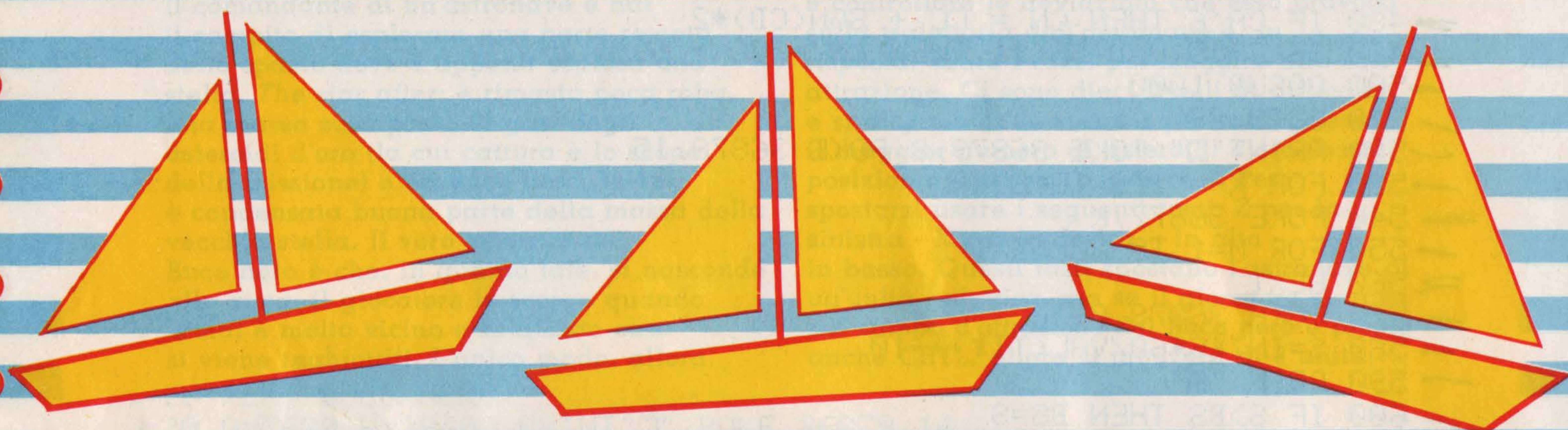
Ecco un nuovo gioco spaziale per Vic 20. Sei il comandante di un'astronave e hai il compito di esplorare una parte remota dello spazio dove è appena esplosa una stella. *The star after:* è rimasta poca roba, una massa scomposta di gas, degli asteroidi d'oro (la cui cattura è lo scopo della missione) e un Buco nero, in cui è condensata buona parte della massa della vecchia stella. Il vero pericolo del Buco nero è che, in quanto tale, si nasconde alla vista; il giocatore lo scorge quando ormai è molto vicino e in questo caso si viene inghiottiti. L'unico modo, allora, per scoprirne la presenza del Buco nero è controllare le deviazioni che esso provoca sulla traiettoria dell'astronave e, in risposta, usare i razzi per sfuggire alla sua attrazione. Ci sono dieci livelli di difficoltà e si dispone di 60 secondi per raccogliere il maggior numero di asteroidi d'oro (basta posizionarvi sopra l'astronave). Per spostarsi usare i seguenti tasti: Z per la sinistra - X per la destra -; in alto - in basso. Questi tasti spostano l'astronave di un'unità galattica, ma se il giocatore si trova nel campo d'attrazione del Buco nero e preme anche CRTL, allora si muoverà di 3 unità.

```
10 REM  BUCO NERO
20 G=7680:H=38400:PRINT"▓":POKE 36879,14
30 FOR J = 0 TO 15
40 READ X
50 POKE 7416+J,X
60 NEXT
61 INPUT A$
70 POKE 36869,255
80 POKE 51,255:POKE 52,27:POKE 55,255:POKE 56,27
90 POKE 36878,112
100 PRINT"▓▓"
110 INPUT"▓LEVEL  (1-10)";L$
120 L= 11-VAL (L$)
130 IF L<1  OR L>10 THEN 100
140 X = RND (-TI):N = 1
150 DEF FNR (X) = INT (RND(1)*(X+1))
160 PRINT "▓▓"
170 POKE 36879,104
180 FOR J =  1 TO 20
190 PRINT SPC(FNR(20)); "▓▓"
200 NEXT
210 R= FNR (22):C = FNR (21)
220 RC = FNR (22):CC = FNR (21)
230 RN = RC:CN = CC
240 IF  PEEK(G+RC*22+CC)=81 OR ABS(R-RC)<10 OR ABS(C-CC)<10 THEN 220
250 GOSUB 1050
260 TI$="000000"
270 POKE G+20,ASC(MID$(TI$,5,1))+128
280 POKE G+21,ASC(RIGHT$(TI$,1))+128
290 IF VAL(RIGHT$(TI$,3))=100 THEN 690
300 POKE H+20,7:POKE H+21,7
310 POKE 36878,15
320 FOR K = 1 TO 2*L
330 POKE 36876,230+K
340 NEXT
350 POKE 36878,112:POKE 36876,0
360 GET A$
370 IF A$=CHR$(59) THEN RN = RC - N
380 IF A$=CHR$(90) THEN CN = CC - N
390 IF A$=CHR$(88) THEN CN = CC + N
400 IF A$=CHR$(47) THEN RN = RC + N
410 GOSUB 1000
420 RD = R-RC:CD = C-CC:RA = ABS (RD):CA =ABS(CD)
```

```
430 IF RA <2 AND CA<2 THEN T$=RIGHT$(TI$,2):GOTO 520
440 IF RA>10 OR CA>10 THEN N=1:GOTO 270
450 N = 3
460 IF RA<6 THEN RN = RC + SGN(RD)*2
470 IF RA>5 AND RA<11 THEN RN = RC + SGN(RD)
480 IF CA<6 THEN CN = CC + SGN(CD)*2
490 IF CA>5 AND CA<11 THEN CN = CC + SGN(CD)
500 GOSUB 1000
510 GOTO 270
520 PRINT"▮":POKE 36879,8:POKE 36878,15
530 FOR K = 128 TO 254
540 POKE 36877,K
550 FOR M=1 TO 20:NEXT
560 NEXT
570 POKE 36878,0
580 S=INT(S*60/VAL(TI$))-10
590 PRINT"▮"
600 IF S>BS THEN BS=S
610 PRINT"▮YOUR SCORE =";S
620 PRINT"▮▮BEST SCORE =";BS
630 PRINT"▮▮TIME = ";T$;"▮ SECS."
640 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮PRESS 'Y' TO CONTINUE"
650 S = 0
660 GET A$
670 IF A$="Y" THEN POKE 36879,14:GOTO 100
680 GOTO 660
690 PRINT"▮":POKE 36879,126
700 POKE 36878,15
710 POKE 36874,235
720 FOR K = 1 TO 500:NEXT
730 POKE 36874,225
740 FOR K = 1 TO 1000:NEXT
750 POKE 36878,0:POKE 36874,0
760 T$ = "60"
770 PRINT"▮"
780 POKE 36869,255
790 GOTO 600
1000 IF RN<0 THEN RN=0
1010 IF RN>22 THEN RN=22
1020 IF CN<0 THEN CN=0
1030 IF CN>21 THEN CN=21
1040 IF RC=RN AND CC=CN THEN RETURN
1050 POKE H+RC*22+CC,6
1060 IF PEEK(G+RN*22+CN) = 209 THEN S=S+N
1070 RC=RN:CC=CN
1080 PC = G+RC*22+CC
1090 POKE PC+H-G,10
1100 POKE PC,31
1110 RETURN
2000 DATA 20,20,125,105,105,125,20,20,0,0,0,0,0,0,0,0
```

E ORA TOCCA A TE...

Invitiamo come sempre i nostri lettori a inviarci i programmi-gioco da loro inventati, attenendosi alle regole pubblicate nei precedenti numeri della rivista.
Informiamo tutti coloro che hanno già partecipato a questa iniziativa, che gli elaborati sono al vaglio del nostro comitato di esperti e presto sarà spedito a casa il diploma di «Master control programmer».
Ricordiamo che i programmi devono essere inviati, con tutte le indicazioni necessarie, in busta chiusa a:
COMPUTER GAMES - Via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.

VACANZE AL COMPUTER

ECCO IL PROGRAMMA PER SIMULARE AL COMPUTER LE TUE VACANZE PRIMA DI PARTIRE

**Uno dei problemi principali delle vacanze, esclusi la scelta del luogo e la disponibilità di tempo, è il costo di cui ci graveremo per goderci questo storico periodo di riposo.
Ovviamente ognuno di noi pianifica, in linea di massima, quanto inciderà nel suo bilancio il periodo estivo, ma talvolta è facile dimenticare o trascurare voci che si rivelano poi di drammatica incidenza.
Se non vi siete mai posti questo problema parlatene con i vostri genitori, vi renderete conto di quanto complesso sia il calcolo delle miriadi di variabili e parametri che concorrono a formare l'importo finale. Per noi computer-dipendenti le parole «calcolo», «variabili» e «parametri», portano in odore di programmi, ci siamo quindi divertiti a inventare una pianificazione-vacanze, con la pretesa che il calcolatore ci darà una situazione più vicina alla realtà.
Il programma è scritto in microsoft basic, il linguaggio più semplice, adattabile, con piccole modifiche che i più esperti conosceranno già, a qualsiasi computer. Il listato che vi presentiamo è compatibile, senza alcuna correzione, per Apple II e Commodore 64.
«Vacanze al computer» si articola tramite una serie di domande a schermate successive (come mostrano i cinque riquadri pubblicati qui di seguito) estraendo un importo arrotondato per eccesso. Ovviamente un programma di questo tipo dovrebbe essere calibrato su ognuno di noi, ma già molte indicazioni di massima possono emergere.
Divertitevi quindi a preventivare le vostre spese, o quantomeno date una mano ai vostri genitori! Attenderemo i vostri resoconti al ritorno dalle vacanze per segnalarci quanto vicini siamo andati alla vostra reale spesa.**

```
******************************
*(1)  PARTE GENERALE
*Nelle spese siete una persona
*
*1) AVARISSIMA
*2) PARSIMONIOSA
*3) NORMALE
*4) SPENDACCIONA
*5) DILAPIDATRICE
*
*Risposta :
******************************
```

```
*************************************
**(2)  PARTE GENERALE               *
** * DURATA IN GIORNI DELLA VOSTRA VACANZA*
** * CON CHE MEZZO VI MUOVERETE :   *
**1) AUTOSTOP O A PIEDI             *
**2) TRENO/AUTOBUS/NAVE             *
**3) CICLOMOTORE                    *
**4) MOTO                           *
**5) AUTO (PICCOLO-MEDIA)           *
**6) AUTO (MEDIO-GROSSA)            *
**                                  *
**Risposta :                        *
*************************************
```

```
(3)  SPAZI CHE VI PREFIGGETE
     DI PERCORRERE

1)    0 -   300 Km
2)  300 -   500 Km
3)  500 -   800 Km
4)  800 -  1200 Km
5) 1200 -  1600 Km
6) OLTRE

Risposta :
```

```
(4)  ALLOGGIO
Nel corso delle vostre vacanze
alloggerete :

1) DA PARENTI
2) CAMPEGGIO
3) VILLAGGIO TURISTICO
4) RESIDENCE
5) HOTEL (II CAT.)
6) HOTEL ( I CAT.)

Risposta :
```

```
(5)  QUANTE VOLTE LA SETTIMANA
     MANGERETE IN :

* PIZZERIA
* RISTORANTE
* SELF-SERVICE
* PANINOTECA
(5)  Quante volte la settimana :

* andrete in discoteca
*    "      al cinema
*    "      a concerti
_ _________________________

Se frequenterete corsi estivi
indicatene la spesa   :
quanto spenderete al giorno per
per i vostri hobbies :
```

```
10 REM G.VACANZE - "COMPUTER GAMES"
20  4 DIM S(12)
30 PRINT "C O M P U T E R   G A M E S"
40 PRINT
50 PRINT "PROGRAMMA VACANZE"
60 PRINT
70 PRINT "(1)  PARTE GENERALE"
80 PRINT "Nelle spese siete una persona :"
90 PRINT
100 PRINT "1) AVARISSIMA"
110 PRINT "2) PARSIMONIOSA"
120 PRINT "3) NORMALE"
130 PRINT "4) SPENDACCIONA"
140 PRINT "5) DILAPIDATRICE"
150 PRINT
160 PRINT "Risposta : ";
170 INPUT S(0)  REM S(0)=PARAMETRO MOLTIPL.FINALE
180 PRINT
190 PRINT "(2)  PARTE GENERALE"
200 PRINT "* DURATA IN GIORNI DELLA VOSTRA VACANZA : ";
210 INPUT S(1)  REM S(1)=DURATA IN GIORNI
220 PRINT
230 PRINT "* CON CHE MEZZO VI MUOVERETE :"
240 PRINT
```

```
250 PRINT "1) AUTOSTOP O A PIEDI"
260 PRINT "2) TRENO/AUTOBUS/NAVE"
270 PRINT "3) CICLOMOTORE"
280 PRINT "4) MOTO"
290 PRINT "5) AUTO (PICCOLO-MEDIA)"
300 PRINT "6) AUTO (MEDIO-GROSSA)"
310 PRINT
320 PRINT "Risposta : ";
330 INPUT S(2)  REM S(2)=MEZZO UTILIZZATO
340 PRINT
350 PRINT "(3)  SPAZI CHE VI PREFIGGETE"
360 PRINT "     DI PERCORRERE"
370 PRINT
380 PRINT "1)    0 -  300 Km"
390 PRINT "2)  300 -  500 Km"
400 PRINT "3)  500 -  800 Km"
410 PRINT "4)  800 - 1200 Km"
420 PRINT "5) 1200 - 1600 Km"
430 PRINT "6) OLTRE"
440 PRINT
450 PRINT "Risposta : ";
460 INPUT S(3)  REM S(3)=SPAZI PERCORSI
470 PRINT
480 PRINT "(4)  ALLOGGIO"
490 PRINT "Nel corso delle vostre vacanze"
500 PRINT "alloggerete :"
510 PRINT
520 PRINT "1) DA PARENTI"
530 PRINT "2) CAMPEGGIO"
540 PRINT "3) VILLAGGIO TURISTICO"
550 PRINT "4) RESIDENCE"
560 PRINT "5) HOTEL (II CAT.)"
570 PRINT "6) HOTEL ( I CAT.)"
580 PRINT
590 PRINT "Risposta : ";
600 INPUT S(4)  REM S(4)=ALLOGGIO
610 PRINT
620 PRINT "(5)  QUANTE VOLTE LA SETTIMANA"
630 PRINT "     MANGERETE IN :"
640 PRINT
650 PRINT "* PIZZERIA      ";
660 INPUT S(5)  REM S(5)=PIZZERIA
670 PRINT
680 PRINT "* RISTORANTE    ";
690 INPUT S(6)  REM S(6)=RISTORANTE
700 PRINT
710 PRINT "* SELF-SERVICE  ";
720 INPUT S(7)  REM S(7)=SELF-SERVICE
730 PRINT
740 PRINT "* PANINOTECA    ";
750 INPUT S(8)  REM S(8)=PANINI
760 PRINT
770 PRINT "(5)  Quante volte la settimana :"
780 PRINT
790 PRINT "* andrete in discoteca   ";
800 INPUT S(9)  REM S(9)=DISCO
810 PRINT
```

```
820 PRINT "*    ''    al cinema   ";
830 INPUT S(10)  REM S(10)=CINEMA
840 PRINT
850 PRINT "*    ''    a concerti   ";
860 INPUT S(11)  REM S(11)=CONCERTI
870 PRINT
880 PRINT "----------------------------"
890 PRINT
900 PRINT "Se frequenterete corsi estivi "
910 PRINT "indicatene la spesa  : ";
920 INPUT K4  REM K4=INIT VAR DI SOMMA
930 PRINT
940 PRINT "quanto spenderete al giorno per "
950 PRINT "per i vostri hobbies : "
960 INPUT K3
970 LET K4=K4+(K3*S(1))  REM SOMMATO HOBBY E CORSI
980 DATA 0,80,90,110,150,200   REM PREZZI AL Km
990 RESTORE  980
1000 FOR K1=1 TO S(2)
1010    READ K2
1020 NEXT K1
1030 DATA 200,400,700,1100,1500,2500
1040 RESTORE 1030
1050 FOR K1=1 TO S(3)
1060    READ K3
1070 NEXT K1
1080 LET K4=K4+(K2*K3)  REM SOMMA COSTO VIAGGIO
1090 DATA 0,10000,30000,30000,50000,100000
1100 RESTORE 1090
1110 FOR K1=1 TO S(4)
1120    READ K3
1130 NEXT K1
1140 LET K4=K4+(K3*S(1))  REM SOMMA COSTO ALLOGGIO
1150 DATA 10000,30000,15000,6000
1160 RESTORE 1150
1170 FOR K1=5 TO 8
1180    READ K2
1190    LET K4=K4+(K2*(S(1)/7))  REM SOMMA CONSUMAZIONI SETTIMANALI
1200 NEXT K1
1210 DATA 8000,5000,12000
1220 RESTORE 1210
1230 FOR K1=9 TO 11
1240    READ K2
1250    LET K4=K4+(K2*(S(1)/7))  REM SOMMA GADGETS
1260 NEXT K1
1270 REM K4= IMPORTO DA CALCOLO
1280 DATA -25,-10,0,10,25
1290 RESTORE 1280
1300 FOR K1=1 TO S(0)
1310    READ K2
1320 NEXT K1
1330 LET K4=K4+((K4/100)*K2)
1340 PRINT
1350 PRINT
1360 PRINT "SPESA TOTALE = "; INT K4;
1370 END
```

GIRA e GIOCA

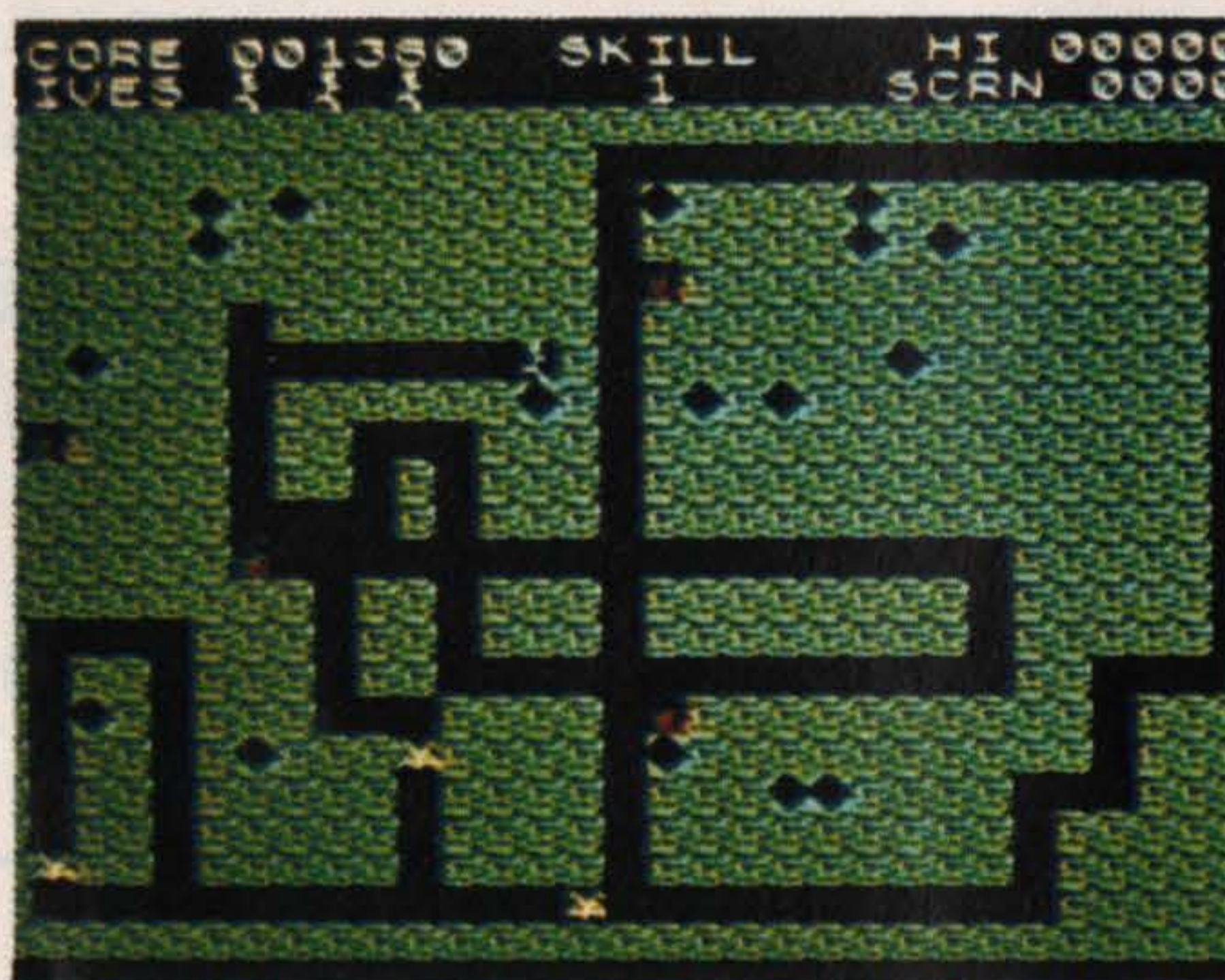
RASSEGNA INTERNAZIONALE DEI COMPUTER GAMES

POOYAN

C'è un videogame da parecchio tempo nelle Arcades di mezzo mondo: si chiama *Pooyan*. È la storia, tenera e tragica, a volte, di lupi affamati e di porcellini loro vittime segnate. Ed ecco, puntuale, la splendida trasposizione per il vostro Commodore 64, da tempo indiscusso leader dei computers da casa.
Un porcellino assiso su un seggiolino mosso da carrucole, deve contrastare la discesa di tre splendidi lupetti, molto determinati e concentrati nel loro lavoro. I lupi scendono attaccati a piccoli palloni colorati; destino crudele vuole che ci sia poco da scegliere: o i palloncini scoppiano e i lupi ci devono riprovare, oppure arrivano a terra e allora per i tre porcellini c'è ben poco da fare.
Il punteggio: uccidere i lupi, facendo scoppiare i palloncini, procura un po' di points, finire il round ne procura altri.
Pooyan versione Commodore 64 non ha davvero nulla da invidiare al padre da sala, anzi posso tranquillamente dire che sono identici: avete la mia parola.

Datasoft per Commodore 64.

MAGIC MEANIES

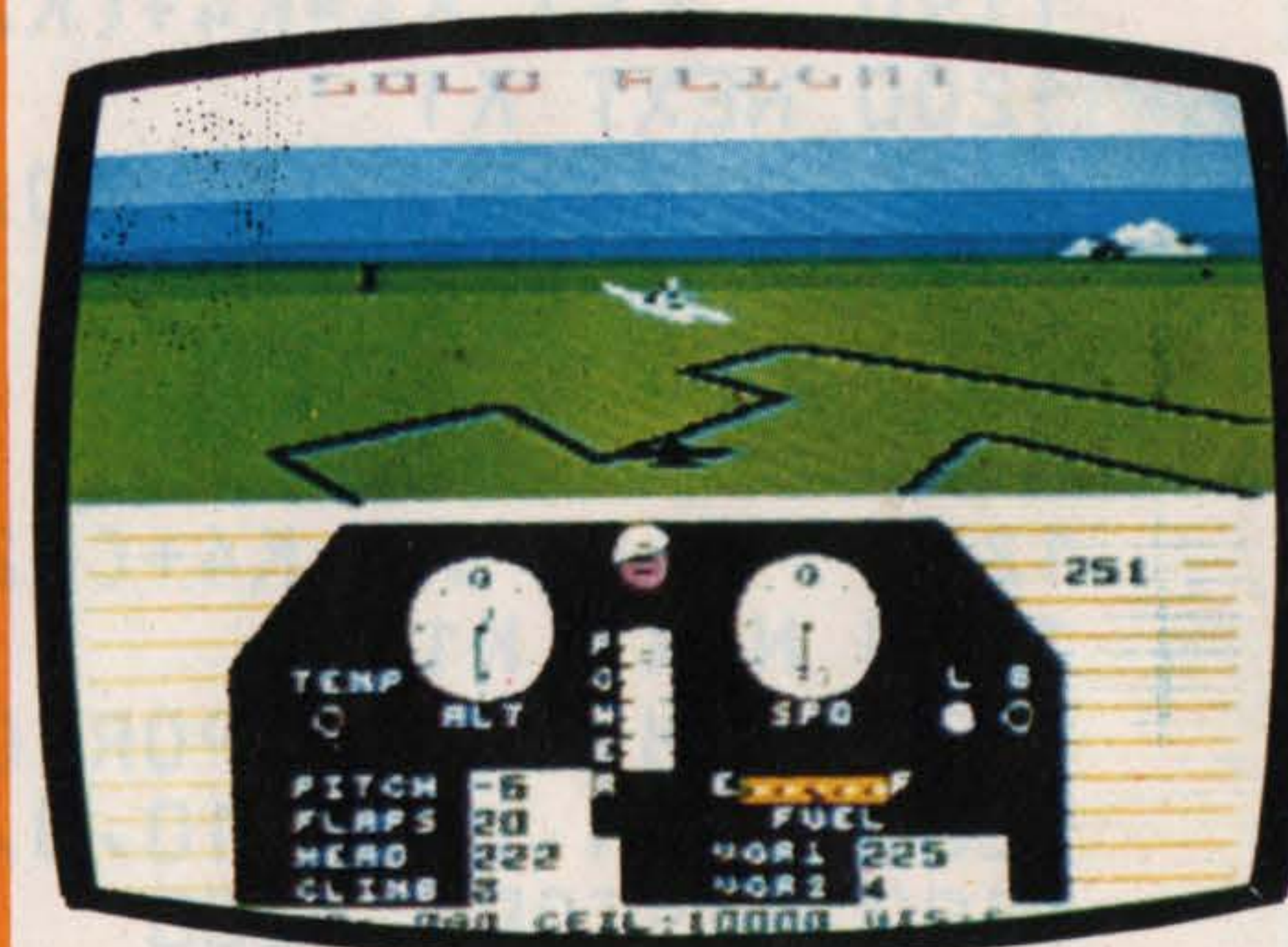
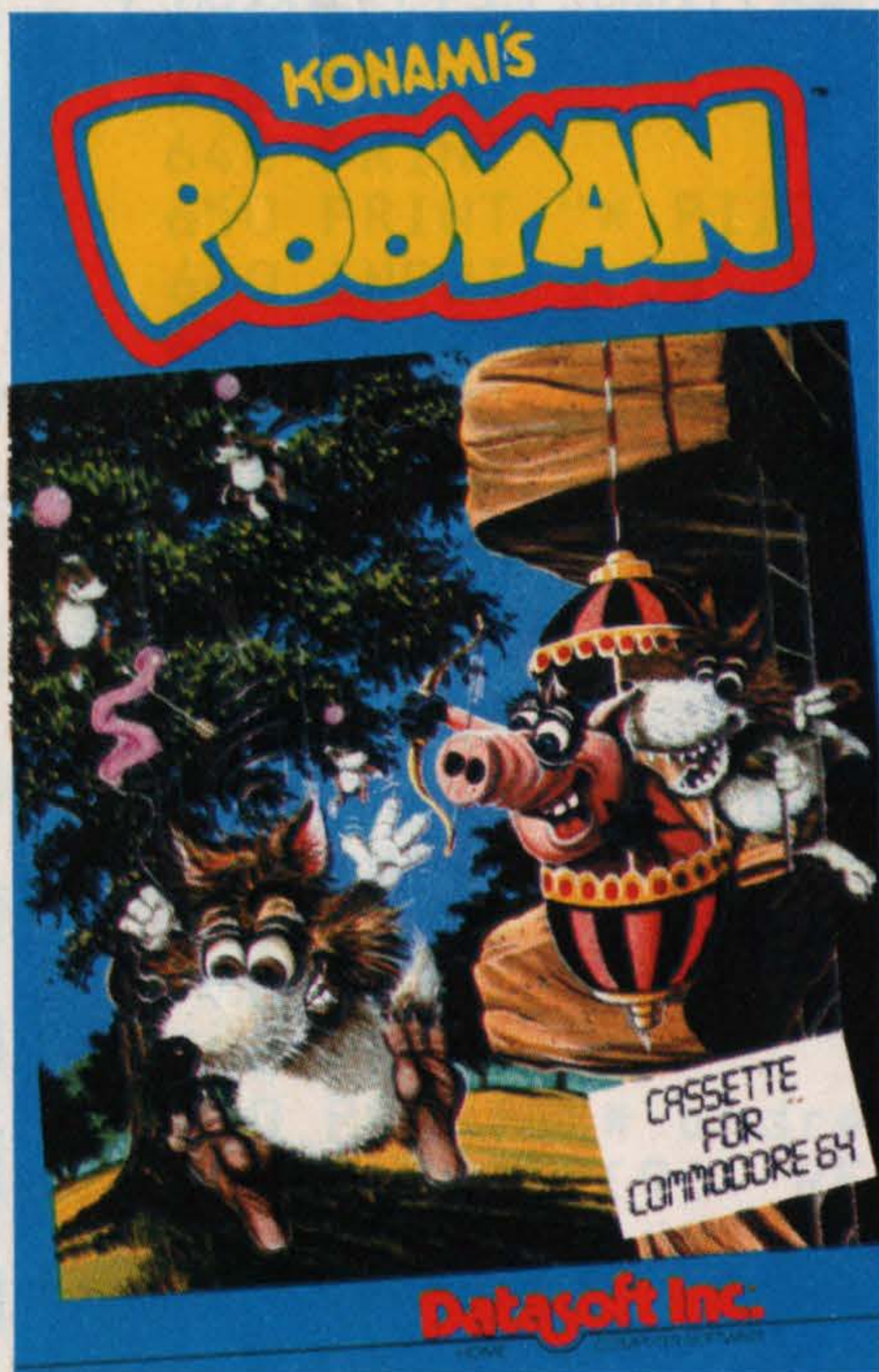
Secondo antiche tradizioni alchemiche dal piombo si può ricavare oro; ci hanno

provato in molti, nessuno finora c'è riuscito (o se ha avuto fortuna, il misterioso chimico è stato così intelligente da non rivelarlo a nessuno...); ma nella sconosciuta regione di Zeldor, il mago Meltec sta appunto cercando quintali di piombo per trasformarli in un metallo molto più nobile. Ed eccoci all'interno di uno schema a labirinto che ricorda abbastanza il *Dig Dug* atariano: il nostro mago è solo preoccupato di raccogliere il minerale nella miniera di Zeldor, passandoci ovviamente sopra. E intanto gli spiriti maligni della cavità — i magic meanies — si buttano al suo inseguimento per la difesa del territorio; unica salvezza gettare dei cristalli rotolanti contro i fantasmini ed eliminarli.
C'è anche un'altra maniera per eliminare i fastidiosi magic meanies ma è un po' più complicata: si tratta di attirare gli inseguitori sotto una mela poi, con uno scarto improvviso bisogna scappare in modo tale che la mela cada e colpisca il «meanie». Il passaggio da un livello all'altro, e quindi da una difficoltà a una di ordine sempre crescente, è determinato dalla raccolta del piombo ma anche da quello di graziose ciliegine, secondo lo sperimentato stile pacmaniano. Ai livelli superiori la lotta si fa veramente dura, anche per la presenza non gradita di un ragnetto malefico che disturba le operazioni. Lo schema e la trama non paiono particolarmente innovativi e nemmeno la grafica è tale da calamitare l'attenzione del giocatore. Tuttavia la prima impressione lascia presto il posto a una partecipazione più attenta, solo che si abbia la costanza di provare il gioco almeno per tre o quattro volte. Il mago Meltec può essere guidato dal joystick ma noi preferiamo consigliare la tastiera (Q,Z,I,P sono i tasti del movimento mentre M funziona da «fuoco»): è inutile mettere un volante turbo su una utilitaria.

CDS Micro Systems per Sinclair Sprectrum 16 e 48 K.

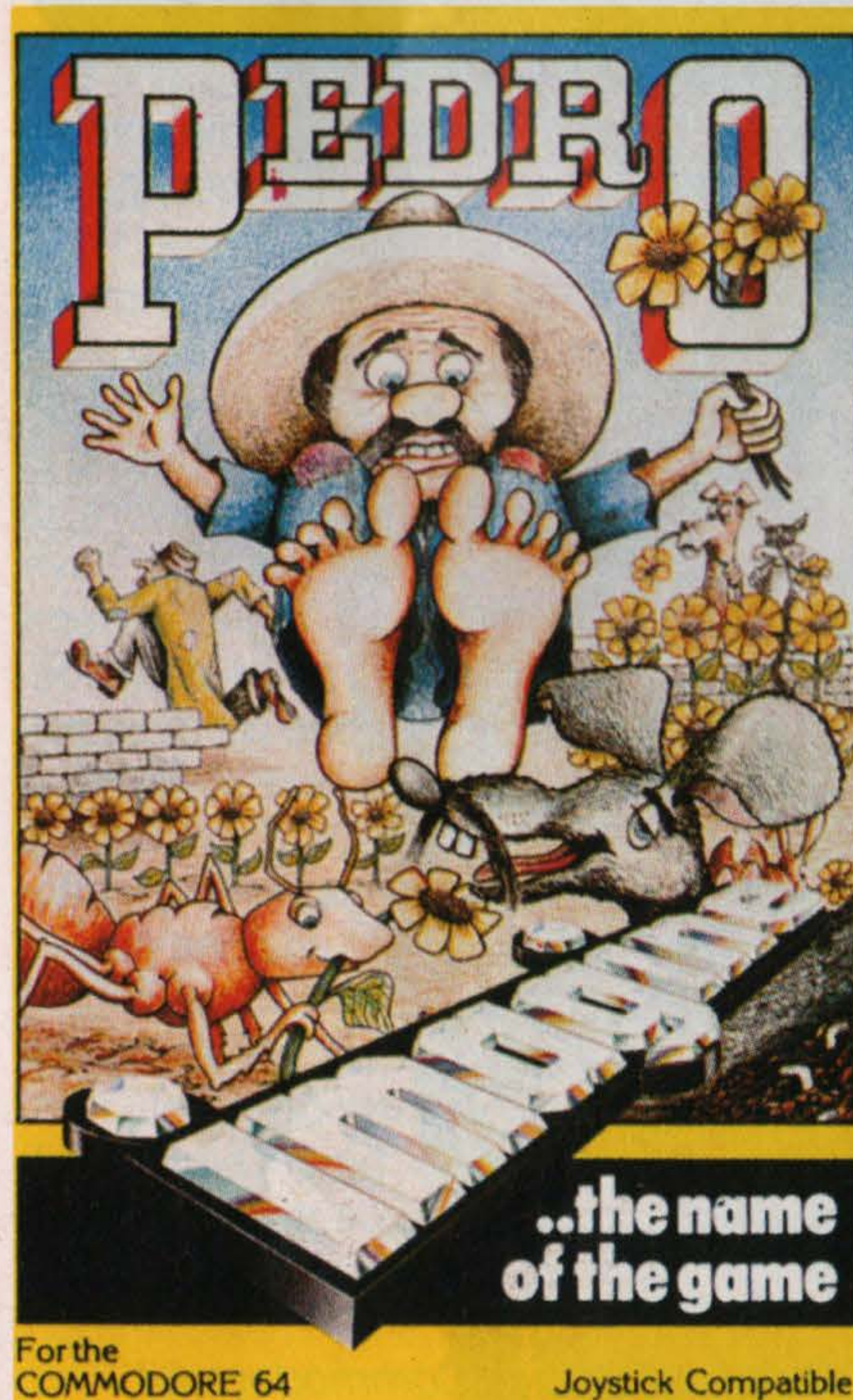
SOLO FLIGHT

Di *Solo Flight* si è parlato molto nel giro degli utenti Commodore, si dice che or-

mai siano mezzo milione in Italia, e non se ne è parlato a caso. In effetti un simulatore di volo con queste caratteristiche doveva essere un successo trionfale. Infatti il trionfo c'è stato: si parla di alcune migliaia di cassette vendute in poco più di un mese, cifre indicative delle dimensioni ormai cospicue raggiunte dal mercato degli home-computers nel nostro paese.
Con *Solo Flight* è possibile riprodurre le fasi di decollo e di atterraggio di un Pi-

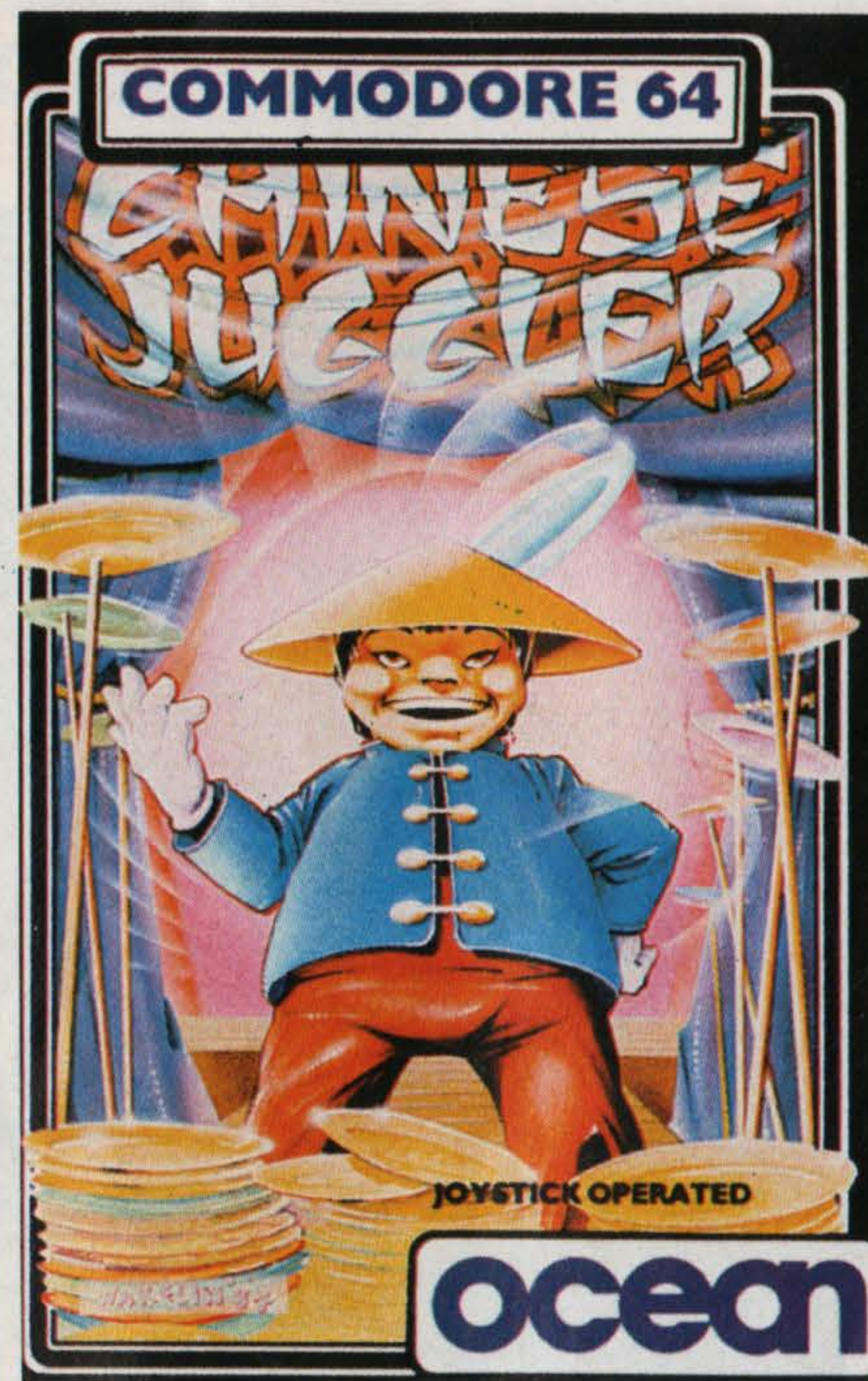
per, un aereo della posta come lo chiamano negli Stati Uniti, e si può farlo nelle condizioni climatiche più diverse, decidendo la situazione di vento, di nuvolosità e scegliendo una zona di territorio più o meno difficile.
Il punteggio: qui non si può parlare di punti in senso stretto, in ogni modo realizzare una piena aderenza tra le vostre manovre e quelle ideali del computer è possibile fare salire il vostro score.
Lo screen di *Solo Flight* è diviso in due sezioni: una dedicata ai controlli di volo e l'altra destinata alla visuale del pilota. Di tutte e due non si può che dire bene: i colori sono tenui e sereni, spaziano dal verde al blu.

Vs Gold per Commodore 64 (Distribuito in Italia dalla Guicar di Bologna)

PEDRO

Un gioco della nuova generazione per uno staff di programmatori che sta facendo vedere cose buone e dei quali *Pedro* non é certo la cosa migliore.
La vita non é per niente facile per il povero Chicano Pedro: deve continuamente difendere le sue coltivazioni da parassiti di vario genere che hanno deciso di cibarsi esclusivamente dei deliziosi prodotti dei terreni di Pedro.
Lo scopo del nostro contadino è naturalmente quello di difendere i suoi sforzi, la sua dura fatica.
Il punteggio: alla fine di ogni livello, come al solito, si collezionano la maggior parte dei punti che é possibile fare in questo videogame. Non vanno trascurati, però, i punti collezionabili eliminando gli insetti predatori, sono di meno, i punti, ma fanno sempre comodo.
La grafica? Non si può dire che il segno di Mike Glover, l'autore di *Pedro*, sia stupendo, ma non é nemmeno brutto. D'altra parte, poi, é questione di gusti no?

Imagine per Commodore 64

CHINESE JUGGLER

Questo videogioco é parecchio adatto al-

le sorelline dei possessori di computer: svolge un'azione piana, divertente, immediatamente comprensibile e soprattutto non c'è da sparare che pare essere la cosa dei videogames meno simpatica alle pacifiche ragazze.
Si alza il sipario e un cerimonioso omino di colore giallastro, s'inchina allo spettabile e gentile pubblico. Otto piatti di colore differente si trovano frontalmente rispetto al giocatore. Lo scopo del gioco é di disporre il vasellame su appositi sostegni. I piatti ruotano prima velocemente poi sempre più lenti fino a quando rischiano di fermarsi e cadere. Per evitarlo dovete sistemare tutti i piatti velocemente per finire il primo schermo e passare a quello successivo.
Il punteggio: si guadagnano punti a terminare ciascuno schermo e i punti sono maggiori al crescere della difficoltà degli schermi affrontati.
La parte estetica é sufficiente, anni fa avremmo detto ottima, ma certo é più simpatica che bella.

Ocean per Commodore 64 (Distribuito in Italia dalla Guicar di Bologna).

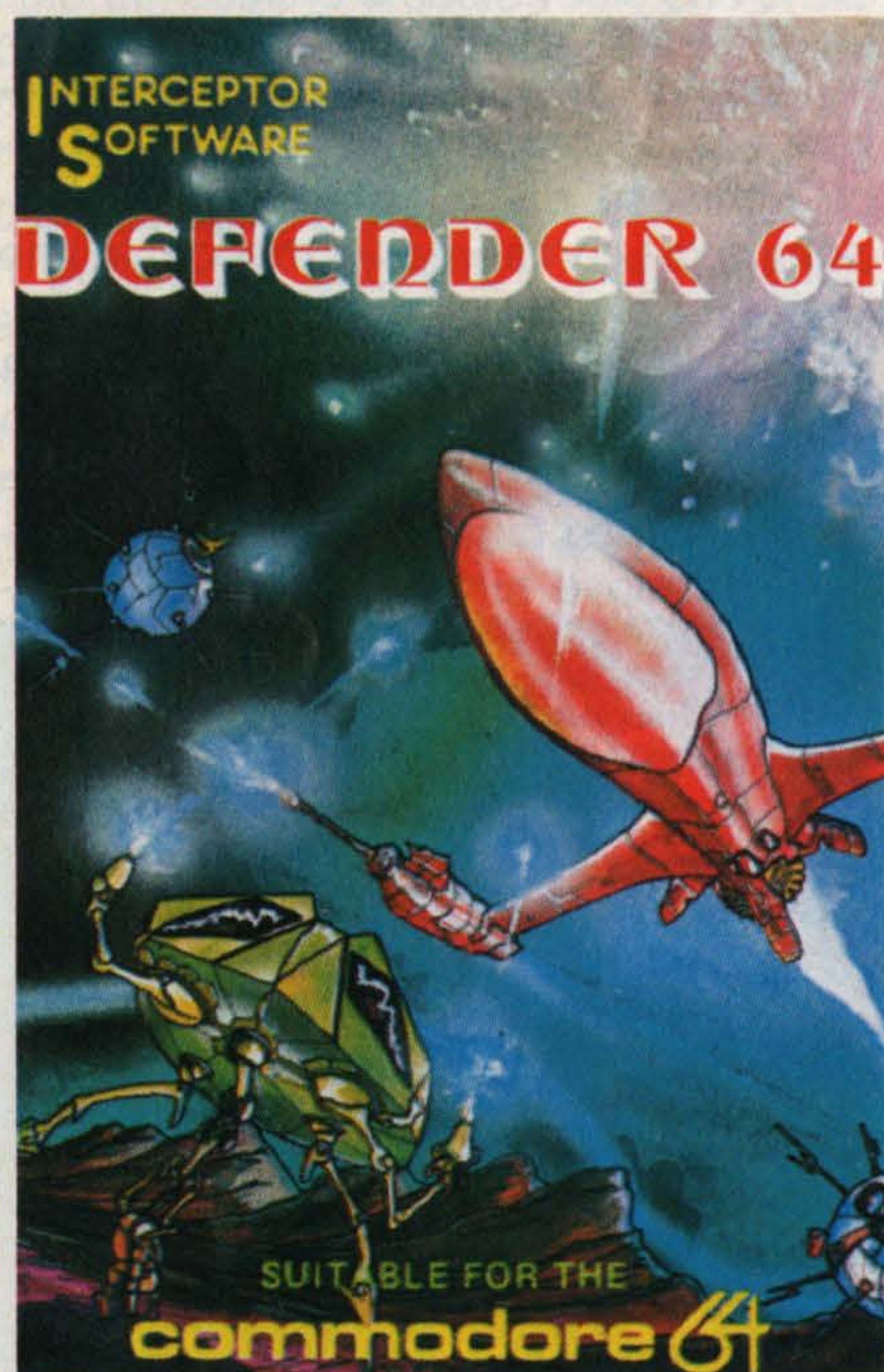
ARMAGGEDON

Ricordate *Missile Command* dell'Atari? Invasori spaziali provenienti dal pianeta

Krytol hanno lanciato un attacco contro il pianeta Zardon. Ma Zardon ha realizzato un sistema difensivo di grande potenza; nell'ambito delle varie città sono state installate diverse basi per missili antimissili balistici e gli zardoniani si apprestano ad affrontare con questi mezzi il terribile assalto.
Ancora una volta la miglior difesa sembra essere l'attacco. Ebbene, *Armaggedon* altro non è che la trascrizione (o meglio, la trasposizione) per Sprectrum di *Missile Command*, con buona pace degli amanti delle guerre stellari del genere «shoot-'em-up». Sei città stanno dunque subendo l'attacco dei krytoliani e sullo schermo appaiono le tracce luminose dei missili: bisogna posizionare la «contaerea» in modo tale che i missili nemici vengano colpiti e «fermati» prima che raggiungano il pianeta Zardon. Insomma lo schermo funziona come un radar: ogni tanto appare un'astronave che controlla la situazione, foriera di nuove strategie e di nuovi attacchi. Il meccanismo del gioco è abbastanza semplice: i missili appaiono a ondate successive, le contromosse devono essere piuttosto studiate perchè le munizioni non sono infinite, il punteggio è direttamente proporzionale alle città salvate e alle munizioni risparmiate.
Col passare del tempo il ritmo del gioco aumenta e resistere diventa, oltre che una prova di abilità, uno sforzo fisico di tutto rispetto. A furia di «pestare» i tasti (il mirino è mosso dai seguenti tasti: S,X,N,M e il «fuoco» è regolato dal tasto A) c'è il rischio di far saltare la macchina!
La rappresentazione grafica è quello che è: dire non eccelsa è un buon eufemismo; così come il sonoro annaspa in acque stagne. Se giocato sulla versione espansa dei 48 K, i difetti si ammorbidiscono in favore della piacevolezza del gioco.

Ocean per Spectrum 16 e 48 K

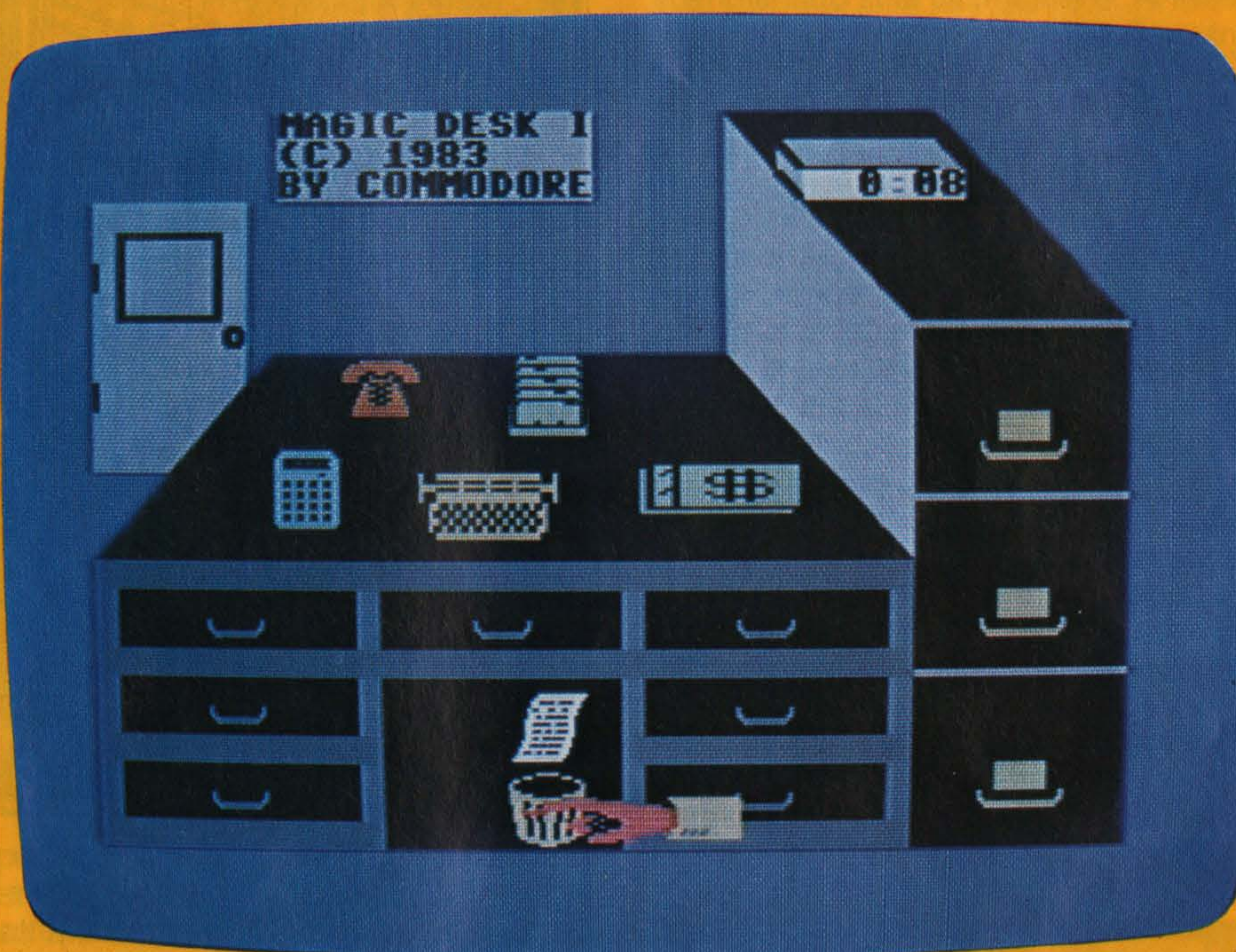
DEFENDER 64

Uno dei più grandi successi di tutti i tempi nelle sale giochi di tutto il mondo finalmente in una versione per il computer che non ha nulla da invidiare al fratello maggiore.
Defender 64 è la replica esatta dell'omonimo gioco nato ed affermatosi nelle Arcades.
Non è molto il tempo che ci resta da vivere: anzi il nostro residuo di sopravvivenza é nelle mani di un'avanguardia di coraggiosi impegnati nella difesa del pianeta. I nemici sono tanti che non é possibile elencarli, il nostro compito é passare di screen in screen collezionando più punti che sia possibile.
Il punteggio: abbattere mutanti, pods e bestiacce simili impingua il nostro score, il bonus di fine-livello ci conduce verso l'obiettivo che, come in ogni videogame di questo genere, é quello di resistere più a lungo possibile: vincere, come é noto non si può! Veniamo ora alla grafica. Qui la pietra di paragone inevitabile é il *Defender* da sala: le differenze sono quasi impercettibili ed in gran parte dovute all'inferiore definizione offerta dal televisore da casa rispetto a quello, come si dice «dedicato», del *Defender* da sala.

Interceptor Software per Commodore 64 (Distribuito in Italia dalla Giucar di Bologna)

BOO-GA-BOO

Raramente vi consiglio di comprare un videogioco, spesso vi rassicuro sul contenuto grafico, cerco di orientarvi sul tipo di gioco, e immodestamente metto un voto dall'uno al dieci.
Ecco *Boo-ga-boo* vale dieci, ciò significa che dovete *assolutamente* procurarvene una copia e custodirla gelosamente insieme alla foto della mamma.
Boo-ga-boo comincia dove gli altri videogames finiscono e continua dove i videogiochi non hanno mai pensato di andare. È la storia di un grillo esploratore inviato con la sonda Pulga 64 su un pianeta misterioso sul quale si avvertono forme di vita. Il grillo, *Boo-ga-boo*, sceso dalla sua sonda finisce in fondo alla caverna, ignaro che risalire non sarà facile.
Sotto l'aspetto grafica, si tratta del videogioco più bello che io abbia mai visto, e intendo in assoluto cioé comprendendo anche quelli da sala giochi. I colori, le forme, la simpatia dei personaggi, specie del grillo *Boo-ga-boo*, insieme a *Q + Bert* e a *Pepper* certo il più simpatico di tutti, rendono il gioco stupendo. Se avete un Commodore 64 non potete non avere *Boo-ga-boo*!

Quicksilva per Commodore 64 (Distribuito in Italia dalla Guicar di Bologna)

GAME DEL MESE

MAGIC DESK I

Ma è un gioco o uno strumento di lavoro? È un passatempo o un modo di occupare proficuamente il tempo? È una scusa per lavorare in maniera divertente o una maniera divertente per non avere più scuse sul lavoro? Tutte queste domande girano intorno alla scrivania magica, al *Magic Desk* della Commodore, per trovare soddisfazione e, anche se tra di loro contrastanti, una risposta positiva la trovano tutte. Insomma il *Magic Desk* è una di quelle cassette che può tranquillamente «girare» sia come gioco che come lavoro. Intanto perchè è un programma che si fonda sul principio dei menù figurati — manovrati in questo caso da un normale joystick — e poi perchè ogni opzione desiderata funziona proprio come un gioco. Il programma serve sostanzialmente per la creazione e la gestione di testi non troppo complessi (è un piccolo word processing): quando si vuole scegliere una funzione si muove un grosso indice sullo schermo, indirizzandolo fino a toccare l'oggetto prescelto (la macchina da scrivere, la stampante, l'orologio, il disk drive, ecc); a quel punto basta schiacciare il pulsante del «fuoco» ed ecco che istantaneamente si attiva la funzione prescelta. Ogni volta lo schermo si trasforma in una macchina da scrivere, in un archivio o in un cestino dei rifiuti dove ingloriosamente finisce il foglio appena battuto e di cui non siamo soddisfatti. I testi creati e archiviati vengono memorizzati su dischetto e possono essere stampati in qualsiasi momento. Questo *Magic Desk* è davvero una felice combinazione di tecnologia avanzata (il joystick funziona qui come il «mouse» dei personal più sofisticati) e di gusto per il gioco: se poi pensiamo che si stanno affermando sempre di più i cosidetti «all-text games», giochi cioè basati tutti sulla scrittura, c'è da prevedere per il *Magic Desk* un futuro «tutto» d'oro.

Type and File per Commodore 64

COMPUTER GAMES

AUGURA A TUTTI I SUOI AMICI "BUONE VACANZE!"

CI INCONTREREMO ANCORA IN EDICOLA A SETTEMBRE CON TANTE INTERESSANTI NOVITA' E UNA GRANDE SORPRESA PER VOI. NELL'ATTESA, ECCOVI QUALCHE ANTICIPAZIONE DEL PROSSIMO NUMERO:

TELEVISIONE+TELEFONO=TELEGAMES
Un rivoluzionario sistema per affittare per alcune ore tutti i giochi che volete attraverso il telefono.

QUANDO IL VIDEO DIVENTA UN JET
È scoppiata anche in Italia la moda del volo simulato: da Milano a New York in meno di un'ora!

IBM PC: COMPUTER JUNIOR
Tutti i segreti sull'ultimo gioiello di casa IBM.

E IN PIÙ:
Nuovi prodotti, strategie, programmi-gioco e uno speciale catalogo.

SEGUE DA PAG. 21

Grande storia. Uso intelligente della piramide di Q Bert. E lo schermo è molto vivace e pieno di colori. C'è un solo problema in questo gioco — non lo si può giocare. Il controllo con la leva di comando è molto duro ed una volta che iniziate a muovervi, il vostro personaggio si muove così veloce che cadete dalla piramide.

È un peccato, poiché le premesse del gioco sono così interessanti!

Per la maggior parte dei giochi la premessa è «spara e corri finché non vieni colpito».

Anche Q Bert non è molto meglio. La Piramide del Faraone prometteva molto. È negativo il fatto che non l'abbiano provato giocandoci per evitare i difetti.

Master Control Software, per Atari computers.

Pogo Joe

Questo è il «giusto» dei «replicanti». I progettisti hanno dato nomi non comuni ad ognuna delle 64 fasi, come «Cheese Food» e «Tennis, Antibody». Alcuni di essi sono giochi di parole oscuri che solo fans dei Beatles («Here's Another Clue for You All») o i superpreparati capiranno. Altri sono addirittura incomprensibili. Comunque, è divertente avanzare fase dopo fase, solo per vedere come si chiama la seguente.

Come tutti i personaggi di questo tipo di gioco, Pogo Joe deve saltare su diverse superfici per cambiarne il colore. Questa volta saltate su cime di cilindro e sarete inseguiti da nemici dall'aspetto magico che ricordano i Blue Meanics in Yellow Submarine. La configurazione dei cilindri è diversa in ogni fase e alcuni di essi possono essere usati a vostro vantaggio — i neri vi trasportano attraverso lo schermo e i verdi «bombardano» i vostri nemici fino ad estinguerli.

Questi nemici non solo saltano come statue — si capovolgono persino a mezz'aria.

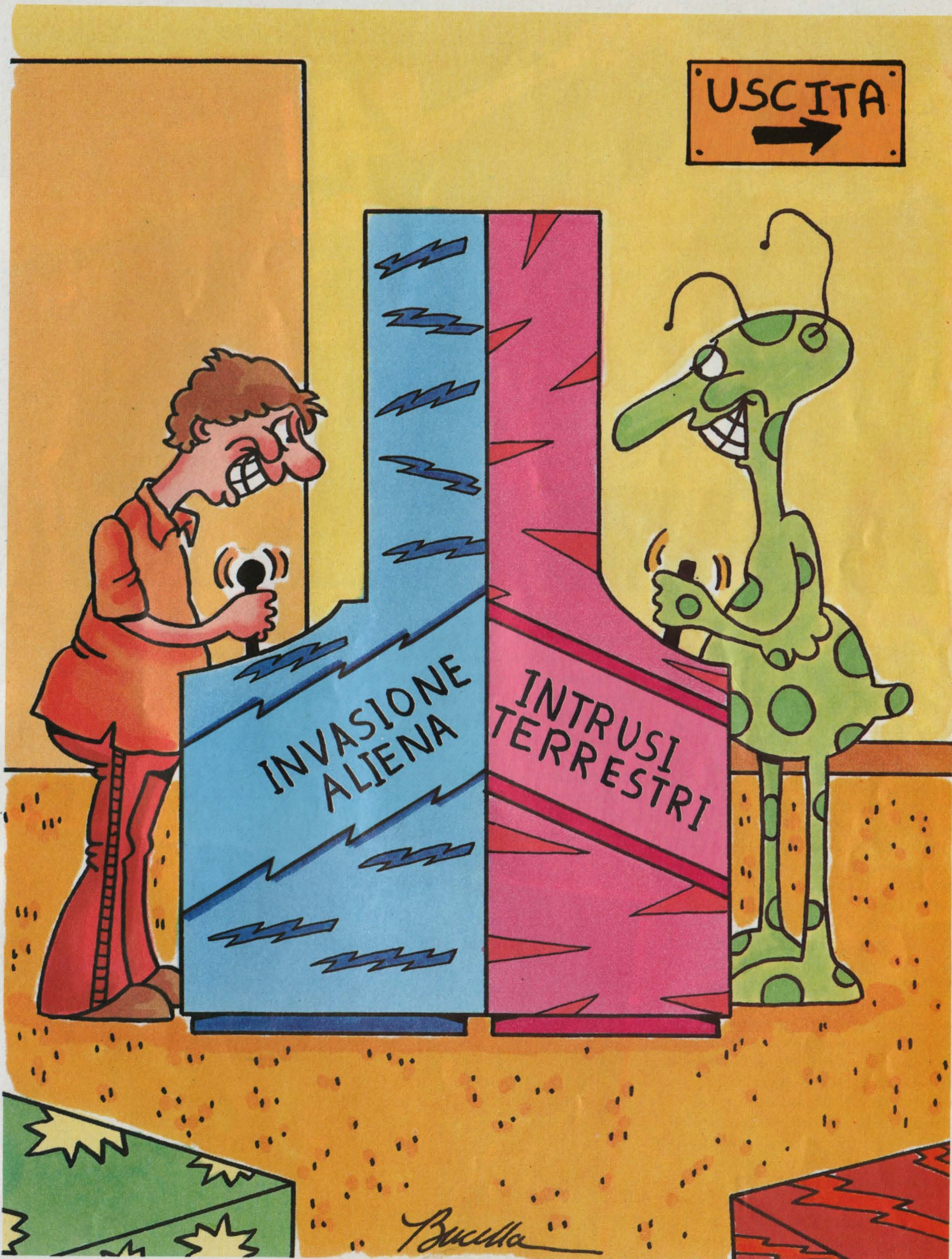
Il gioco è buono. È carino ma strategico, con grafici eccellenti e musica vivace. Variando la velocità dei personaggi, potete cambiare il gioco da un semplice gioco a schema ad una esperienza frenetica per occhio-mano.

Pogo Joe non esisterebbe se non ci fosse Q Bert, ma in questo caso possiamo veramente essere grati ai costruttori per entrambi.

Screenplay, per Commodore 64 e Atari computers.

USCITA
INVASIONE ALIENA
INTRUSI TERRESTRI
Buculla

ARCADE

giocare al bar

ASTRON BELT E MAPPY

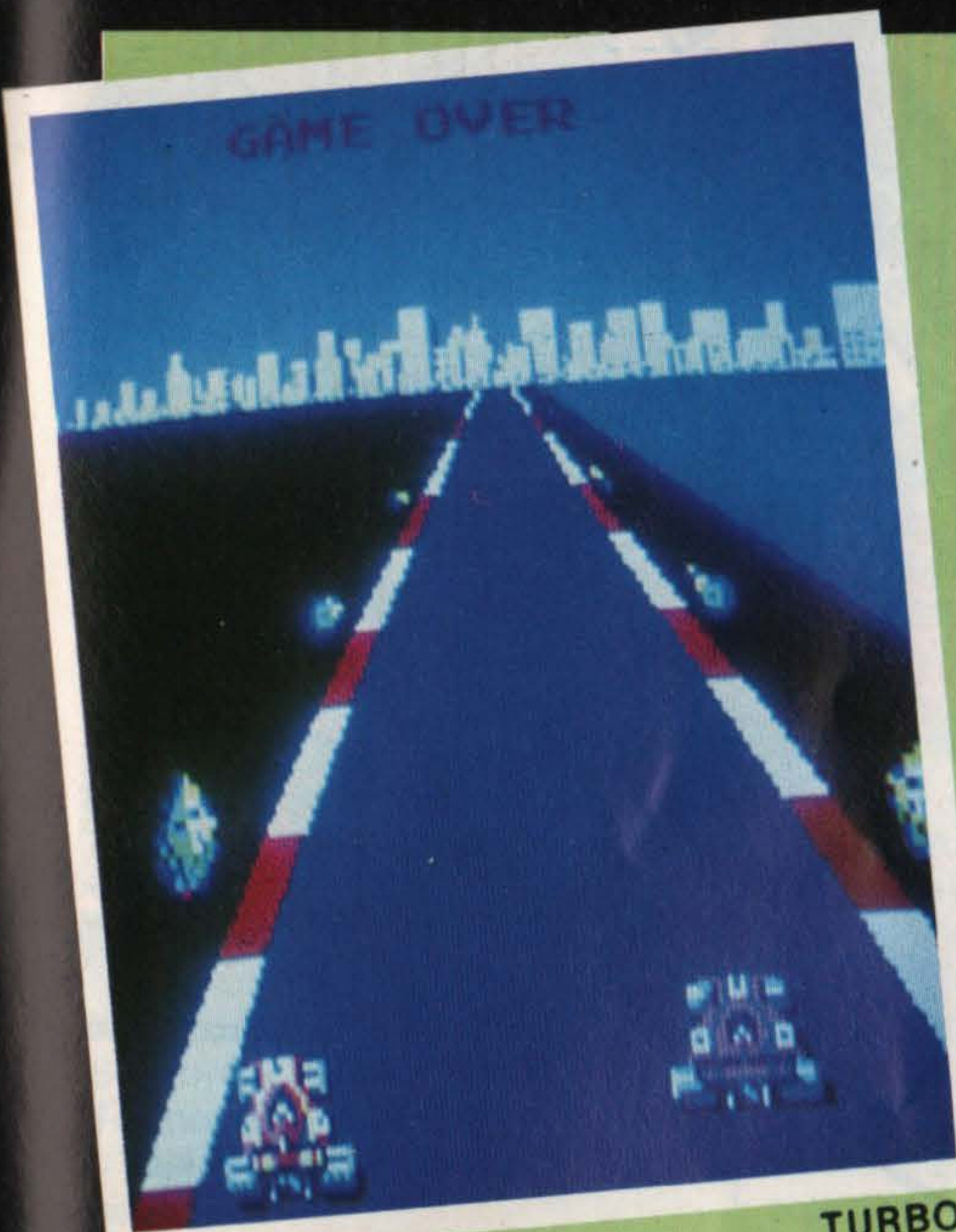
I videogames delle sale giochi sono in un momento di riflessione e di stanca. Stentano a trovare un nuovo mercato, afflitti dai colpi bassi, e che colpi, dei videogames giocati sul computer. In ogni caso, le sale hanno spunti da vendere, per un rilancio, anche a breve scadenza, le arcades sono un luogo pubblico, e poi danno spazio, dove lo danno, alla voglia di esibirsi, di fare vedere a tutti quanto si è bravi.

Parliamo di due giochi piuttosto importanti, ciascuno a suo modo, *Astron Belt* è il primo videogame di tecnologia mista che sia uscito in Italia.

Dalla fusione della tecnica laser e dell'informatica giocosa che ha figliato il videogame. A differenza di *Dragon's liar,* esclusivamente basato sulla tecnologia laser e, per questo, pochissimo interagibile *Astron Belt* è molto più rozzo di *Dragon's,* ma non per questo bisogna trascurarne l'importanza. Si tratta una classica battaglia spaziale. Il giocatore è al comando di un defender piuttosto agguerrito, ma molto ingombrante e quindi molto difficile da maneggiare. E questo aspetto diventa preponderante quando si comincia a girare per le caverne, costellate di spuntoni mortali sui quali spesso finisce l'attività encomiabile del salvatore della terra.

Astron Belt è comunque un gioco divertente e spettacolare, non ancora del tutto superato, anzi risulta che in alcune città non sia ancora arrivato e forse non vi arriverà mai. Sulle sue strategie e sui modi per vincere, non c'è molto da dire: studiate i punti difficili, memorizzateli, pronti con i riflessi, ecc. ecc.

Alla fine del 1983, in estate a dire il vero, si cominciò a vedere in giro un nuovo gioco della Namco-Sidam, un'occoppiata che si è già molto distinta con best-

ASTRON BELT

TURBO

seller come *Galaga* e che proponeva l'avventura di un simpatico topino destinato ad un'inedita attività di poliziotto: Mappy.
Il topo ha il suo bel da fare contro una schiera cattivissima di gatti impegnati a razziare tutto quello che trovano sul loro cammino e nemmeno troppo intimoriti dalla presenza del topolino.
Come spesso accade nei giochi *Namco,* qui ci tocca ricitare *Galaga,* c'è il *Challenging-stage,* una specie di momento bonus. È il punto giusto per raggranellare un mucchio di points. Si tratta di bucare una serie di palloncini con uno spillone dato in dotazione.
Mappy si distingue anche per il modo di svolgimento dell'azione.

TRE BEST-SELLER DA ARCADES

Tre giochi diversi tra di loro, ma tutti e tre best seller nella grande famiglia dei giochi da bar. L'importante è, pare almeno, avere una grafica nitida e spettacolare, una giocabilità almeno buona e, più di tutto, la capacità di non stancare troppo presto il giocatore.
Al suo apparire, e si trattava del 1981, *Zaxxon* colpì quasi subito nel segno: un segnale delle nuove tendenze, le nuove di quel tempo, del videogame. *Zaxxon* era tridimensionale, affascinante e piuttosto silenzioso, o forse denso del rumore delle galassie.
Se vi ricordate eravate al comando di uno Space Shuttle, la manovra è facile con un mezzo del genere, ma certo le insidie non sono poche. E si passa lenti attraverso un numero imprecisabile di depositi di carburante, di torrette, di strani trampolini: il paesaggio è quello più probabile delle stazioni galattiche di Poul Anderson o di Rex Gordon.
L'importante qui non è tanto uccidere per non essere uccisi, quanto evitare gli ostacoli e non farsi ingannare dalla prospettiva. Per darci una mano c'è l'altimetro, strumento colorato sistemato in un angolo dello screen, oggetto utilissimo per evitare collisioni. Alle fasi sul suolo si alternano i momenti nello spazio: e qui la battaglia è inevitabile, ma il ritmo resta lento, il silenzio non si rompe ed è per questo che *Zaxxon* è così diverso dagli altri giochi da bar.
Nell'estate del 1983 compariva per la prima volta nelle nostre sale giochi un misterioso videogame dal nome vagamente latino: *Xevious.*
Cinquemila anni avanti Cristo nei territori solitari del Perù si svolgeva un'azione i cui contorni sono ancora nebulosi. Non nel videogioco, però. Qui tutto è chiaro. L'astronave sorvola le foreste e le terre appena emerse del Perù, seguendo, sicura, le tracce disegnate da ignoti amici.
Xevious replica in modo perfetto la storia del passaggio di una colonia di extraterrestri che, molti scrittori di fantasy ne hanno parlato, circolava per il pianeta su mezzi ad altissima tecnologia molto prima che ci decidessimo ad inventare la ruota. Il gioco è piuttosto difficile. Non è per niente facile dominare il mezzo, che ha ben due possibilità di sparo, e contemporaneamente difendersi dalle insidie terribili delle basi avversarie.
L'ultimo gioco di questo mese è ancora un prodotto della famosa casa giapponese di videogames da bar: la *Sega.*
Suo era anche *Zaxxon* con il quale abbiamo aperto. *Turbo* è un gran premio di formula uno, il migliore di tutti fino a quando l'Atari non ha tirato fuori il leggendario *Pole Position.* Comunque *Turbo* mantiene bene le sue posizioni grazie a certe caratteristiche che non spartisce neppure con il Gran Premio dell'Atari. Qui non ci sono i giri, il giro, di prova con i tempi per la griglia di partenza, ma scatta subito il semaforo. L'azione si snoda attraverso tratti di piano, curve improvvise e micidiali, terribili sorpassi in un fazzoletto. L'importante è non osare più del lecito: tenere le marce basse in galleria e quando sfrecciano le ambulanze dei soccorsi, dare tutto il gas possibile quando la strada si presenta sgombra e i concorrenti avversari non si pongono dinanzi a sbarrarvi la strada.
Nei punti in cui il ghiaccio rende impossibile il controllo della monoposto è bene non toccare il freno, ma correggere appena la traiettoria con leggeri colpi di sterzo.
La grafica di *Turbo* è di poco inferiore a quella di *Pole Position,* ma non è per questo brutta, anzi. Considerando che si tratta di un gioco del 1980 non sarà difficile credere che sia uno dei videogames di tema automobilistico più interessanti tra quelli che hanno finora calcato le scene delle arcades italiane.

ZAXXON

INSERZIONI GRATUITE DEI LETTORI

OFFRO

Vendo per Commodore 64 vari programmi giochi o utilità a solo £. 5.000 per programma su cassette + £. 3.000 per spese di spedizione scrivere o telefonare a **Bepi Borracci - Via Mameli 15 - 33100, Udine - Tel. 0432-291665.**

Vendo giochi per Vic 20
Natali Alessandro - Viale Abruzzi 28 - 20131, Milano - Tel. 02/2713636.

Offro console Intellivision più 15 cartucce + manopole Point Master. Tra le cartucce: Dracula, Truckin, Burgertime ecc. tutto in ottimo stato. Prezzo trat. Indirizzo:
Lovato Andrea - via Scuderlando 126/D - 37135, Verona - Tel. 045/581314.

Offro Computer Spectrum 16 K a £. 290.000 completo di tutto + in regalo libro in italiano dello Spectrum + 19 cassette di vario tipo il tutto a £. 440.000.
Del Polo Davide - Via Crivelli 10, Milano - Tel. 02/588987.

Offro cassette Intellivision: 8-17 Bomber, Spacz Spartans, Night Stalker, Bam River, Vectron, Buzz Bomber in blocco a lire 120.000 + Intellivoice in omaggio!!! Tutto in eccezionali condizioni tratto solo zona Venezia **Tel. 976010.**

Offro Videogame Super Sportic **Telefonare al 952765.**

Offro Atari 600 + 2 cassette Space Invaders, Surrons), ottimo stato, garanzia 3 mesi di vita, disposta a comprovare funzionamento, a £.240.000 trattabili.
Pirozzi Nicoletta - Via Antonio Gramsci 22, Acqui Terme (AL) - Tel. 51698.

Vendo C64 mai usato, garanzia in bianco + registratore + 15 giochi a £. 700.000. Vendo molti programmi per C64, Spectrum, Vic 20, per C64: Dr. and Larry Bird, Goone on one, ecc.
Stefano Calcaterra - Via Marconi 34/2, Bologna - Tel. 051/521063.

Offro adattatore computer per Intellivision completo di tastiera alfanumerica più cassetta Software «Mind Strike» tutto in perfette condizioni £. 150.000. Scrivere a: **De Renzio Modesto - Via Matteotti 132, Bitonto (BA).**

Offro base Intellivision + 4 cassette, 6 mesi di vita a £. 350.000 oppure cambio con Zx Spectrum 48 kb. **Montone Vincenzo - Via Salerno 12, Agropoli - Tel. 0974/824820 (pasti).**

Vendo programmi per Commodore 64 anche su disco: prezzi modici: dalle 2000 alle 8000 £. per videogioco. Ordine minimo 10 giochi. Richiedete la lista.
Gabr. Giordano - Via Perecca 11 - 81055 S. Maria C.V. (CE).

Vendo moltissimi programmi per Vic 20 inespanso e/o espanso (6k) e per CBY 64. Scrivere, ottimi prezzi. Listino £. 1.500 risposta assicurata. **Ferrari Andrea - Via Gorizia 23 - 22100, Como - Tel. 276435.**

Offro console Intellivision nuova e undici cassette anche separate. Per notizie sul prezzo telefonare ad **Andrea De Rimaldis 0187/20458.**

Offro Spectrum programmi su cassetta, oltre duecento diversi, li vendiamo a prezzi bassissimi comprendono sia videogiochi che programmi di utilità, chiedere elenco.
Girolimetti Giovanni - via Stazione 157 - 18011, Arma (Imperia).

Offro le seguenti cartucce per Colecovision entrambe perfette: Space Panic £. 32.000, Pitfall £. 45.000. Spedisco in contrassegno spese a mio carico: scrivere a: **De Renzio Modesto - Via Matteotti 132 - 70032, Bitonto (BA).**

Offro Zx 81 16 k + libro guida al Sinclair Zx 81 + programmazione 280 (linguaggio macchina) + 66 programmi, per 2 × 81 + 3 cassette + 2 cassette da 1k (una in linguaggio o macchina) £. 230.000 scrivere a: **Ivan Morandi - Via Tourneuve 16 - 11100, (AO).**

Offro programmi per Vic 20 e Commodore 64 mi chiamo **Roberto Salvi - via Belisario Corenzio 21 - 80127, Napoli - Tel. 081/377799.**

Vendo base Intellivision con quikstik + 9 cartucce: Dracula, Cock'n Chase, Ice Trek, Nova Blast, Microsurgeon, Star Strike, Snafu, Poker & Blackjack a £. 400.000.
Rogora Daniela - Via Mazzini 21, Busto Arsizio - Tel. 0331/624228.

Vendo cartucce compatibili con il VCS 2600 Atari, anche novità, a prezzi veramente incredibili. Non perdete un vero affare! Per maggiori informazioni scrivere a:
Massimo Tabasso - Piazza Molineris 1 - 12038, Savigliano (CN).

Vendo VCS Atari come nuovo + ben 4 cassette tutto in perfette condizioni (garantisco io stesso) a prezzo incredibile: £. 350.000 trattabili!
Menini Fabrizio - Via Cascina Rossi 11 - 21052, Busto Arsizio (VA) - Tel. 0331/681882.

Offro software per Spectrum cassetta 15 giochi 16K Psst, Cook, Jet Man, Super Pac Man, Carri Armati, Appleman, Doge City, ecc. £. 25.000 utilities sprites 16K ag. tel. con codice accesso. Lista £. 1000.
Antonio Pullano - Via Gramsci 51, Rho (MI).

Offro computer Videopac Philips + G7400 nuovo con 2 cassette War Games e Race F1 inoltre Home video + game con 2 cassette Auto e Decathlon a £. 270.000. Affarone. **Iaconelli Gianmario - Via dei Mille 117 - 20051, Limbiate (Milano) Tel. 02/99000122.**

Offro Fathom per VCS Atari

Alberto De Bartolomei - Via Rigopiano 41 - 65100, Pescara - Telefonare 085/388127.

Offro Videopac Philips G7400 con 22 cartucce n° 1 + 3-4-6-8-20-32-33-36-37-38-39-41-43-44-47-49-51-52-53- Demon Attack, Atlantis. Il tutto come nuovo a £. 800.000 trattabili.
Gentili - Via Cherubini 3, Bologna - Tel. 473173 ore 13-14 o dopo le ore 20.

Offro programmi di vario genere per Vic 20: Distroier, Cheopper, G. Prip, Star Wars, Space Eggs, Breakout, Collision, Brands Hatch a £. 25.000 cad. Scrivere l'ordinazione a: **Chiesa Paolo - Via Matteotti 2 - 370609, Villafranca (VR).**

Offro console Intellivision più n° 4 cassette: Tennis, Frog Bog, Vectron, Poker a lire £. 370.000. Scrivere a: **Nicola Guercia - Via Torino 41 - 71042, Cerignola (FG) - Telefonare al 0885/26208. Ore pasti.**

Offro Intellivision + 20 cartucce: Dracula, Pitfall, Donkey Kong, Beauty and the Beast, Skiing, etc... Tutto a lire cinquecentomila.
Nicola Calzetta - Via Del Fono n° 25 - 19100, La Spezia - Tel. 509533. Telefonare ora cena.

Offro Pitfall 2, Space Shuttle (£. 60.000), Star Master, Yuthank Ham (£. 40.000), oppure cambio con cartucce Atari o Coleco.
Marco Cannetti - Via Osoppo 7 - 37124, Verona - Tel. ore pasti (no luglio) 045/918380.

Offro cartuccia Imagic per Intellivision, Dracula, e Tropical Tronble a £. 65.000 oppure scambio con altre 2 cartucce. Scrivere a:
Marco Pinardi - Via G. Fattori 3 - 24047 Treviglio (BG).

Offro console Intellivision con nove cartridges fra cui Lock'n Chase, Frog Dog, Soccer, Basket etc.
P. Bertoli - Via G. Bruno 60, Sesto S.G. (Milano) - Tel. 2474814.

Offro Turbo £. 70.000, Lady Bug £. 35.000, Smurf £. 40.000, Cosmic Avenger £. 35.000, Pepper II £. 40.000, Donkey Kong £. 40.000, River Raid (Activision) £. 40.000. Tutte per Colecovision. Rivolgersi a:
Morandini Marco - Via Del Pozzo n° 36, Udine - Tel. 0432/294968.

Offro base Intellivision più i seguenti giochi: Golf, Tennis, Demon Attack, Burgertime, Lock'n Chase, Chess, Night Stalker, Happy Trails. Il tutto per L. 350.000 trattabili. **Telefonare a Dario 039/380508 - orario pasti.**

Vendo programmi per Spectrum (anche su Microdrive), Commodore 64 e Vic 20 (anche su disco), Dragon 32. Liste gratis a richiesta. **Stefano Calcaterra - Via Marconi 34/2 40122, Bologna - Tel. 051/521063.**

Vendo giochi per Zx Spectrum 16 e 48 K. Ottima qualità di registrazione e 3000 ogni gioco.
Renzo Savi - c/o Vaghi - Via Governolo 28 Bis - 10128, Torino - Tel. 011/505130.

Vendo listati di programmi per computer: Vic 20, C64, Apple, Sinclair, 2 x 8.
Indirizzo: Stefano Porrone - Via G. Da Salò 14, Milano - 20100 - Tel. 02/6071725.

Vendo Atari con otto cassette lire 400.000.
Giuliano Manolo - Via Ignazio Persico n. 2 - Tel. 5116205 telefonare dalle ore 7 di sera fino alle ore 10 di sera.

Offro cassette per Atari: Berzerk Atlantis, Space War in blocco. £. 80.000 Supercharger Starpath con 4 cassette a £. 150.000, vendo console Atari con cartucce Combat e Decathlon a £. 220.000.
Giuseppe Foti - T. 02/2042082.

Vendo Atari Vcs 2600 Pole Position a £. 65.000 - Battlezone a £. 60.000. Usate pochissimo - causa cambio sistema cerco eventualmente cambio giochi elettronici da tavolo.
Enrico Tiraboschi - Via Solferino - 3, Stezzano (BG) 035/592515 dopo ore 20,30.

Vendo base Intellivision + 6 cassette, il tutto completo di imballaggio in ottimo stato a lire 450.000 trattabili. **Sergio Castaldo - Via P.S. Paolo, 32 - 80126, Napoli - Tel. 081/7674796.**

Offro console Intellivision nuova (dicembre 1983) ancora in garanzia più 2 cassette: Poker Black Jack e Calcio. £. 250.000 comprese spese di spedizione.
Fabio Ravanelli - Vial Kennedy - 28100, Novara.

Vendo a sole £. 130.000 un Atari, Coleco Converter nuovissimo.
Fabrizio De Leon - Via Del Giordano 20 - 00100 - Roma Tel. 06/5914756 ore pasti.

Vendo videogioco Leonardo Gig Electronics console più 6 cartucce, un mese di vita con garanzia. Prezzo speciale totale lire 300.000.
Scrivere Ferrante Franco 3ª Traversa P. De Santis 6 - 04023, Formia (Latina).

Vendo per TI99/4A listato programma bioritmi con rappresentazione grafica dei risultati a £. 10.000 spedizione compresa, richiedetelo a: **Bonafini Giorgio - V. Scaligeri 29 - 37012, Bussolengo (VR).**

Offro cassetta Atari del calcio £. 35.000 trattabili.
Telefonare: 095/450213, Catania.

Vendo 10 giochi per Spectrum (Cebug - Survival - 30 Monster Chase) cerco inoltre Zaxxon che scambio con Magic Miner ed altre, scrivi senza impegno o telefona a:
Cattaneo Marco - Via Lago di Nemi 21 - 20100 - Milano - Tel. 02/817053.

Offro Commodore 64 - Vendo cambio programmi su cassetta di ogni genere, inviare e richiedere lista.
Rotondi Vincenzo - Via Paolo Della Valle 49 - 80126, Napoli - Tel. 081/7673522 ore 21.00/22.00.

Vendo Philips Videopac G7000 inusato in garanzia + 1 cassetta a solo £. 220.000 trattabili, zona Napoli - Caserta. Scrivere a:
Bencivenga Marco - Via Libertà 29 - 81031, Aversa (CE).

Vendo programmi per CBM 64: utility, giochi matematica su cassetta da lire 3000 a 150.000 richiedete la lista ed il prezzario a:
Andrea Caiazza - Via Fucilari 28 - 84014, Nocera Inferiore (Salerno).

Vendo e scambio programmi su disco per computer Atari, ed a lire 300.000 la stampante termicas Atari 822. Compro Mr Do, Looping, Time Picot e giochi di sport per il Coleco.
Fabrizio Branca - Via S. Brigida 801331, Napoli - Tel. 081/320284.

Vendo giochi e utilities per Vic 20 (ne dispongo di circa 300 in versione base) a prezzi eccezionali ultime novità es. M-Scroll, Crazy, Trace-Race, Millipede, Trout Bonce Out ecc.
Paolini Alessandro - Via Marcello Provenzale 9 - 00100, Roma - Tel. 06/6278922.

Offro console della Reel per televisore in bianco e nero + cassetta con 10 giochi a £. 60.000. Rivolgersi a: **Carosi Simone - Via Ernesto Rossi 49 - 00100, Roma - Tel. 4370634.**

Vendo console Atari e Saba completi di una ventina di giochi al prezzo eccezionale di £. 480.000 (entrambi).
Luca Domenici - Via Amba Alagi 32 - 39100, Bolzano.

Vendo e creo programmi per Zx Spectrum 16/48k, inviare £. 600 in francobolli per ricevere il catalogo. Scrivere o telefonare a: **Zanchi Marco - Via Vecchio Forno 7 - 20080, Caselle Lurani (MI). Tel. 0371/96345. Ore pasti.**

Offro programmi per Vic-20 (solo su cassetta) tra cui: Pac-Man (3K/Superexpander), Space Mission, Dragon Fire (1° schema della versione Atari), The Miner.
Alessandro - Via Paterni 77, Pesaro (PS) 61100. Tel. 0721/67156 (dalle 18,30 alle 20).

Vendo programmi, giochi, listati, per Vic 20, C64, Spectrum 16 K a prezzi bassissimi.
Paolo Graziano - Via Bramante 39 - 20100, Milano.

Offro VCS 2600 + 8 cartucce (Pac-Man, Berzek, E.T., Defender, Indy, 500, Combat, Phoenix, Predatori dell'Arca Perduta).
Davide Fregonese - Via Riboli 5 - 10135, Torino - Tel. 011/3487758.

Vendo Videopac Philips con garanzia £. 230.000 + 3 cassette a £. 75.000 trattabili. Pickaxe, Pete, Killer Bees, Cosmic Conflict.
Ferrara Alessandro - Via Clemente III 22 - 00100, Roma - Tel. 06/6286309 ore pasti.

Offro Atari 2600 + 3 cartucce + tastiera 16K a £. 450.000 per informazioni spedire lettere a: **G. Agnelli - Via Rimini 36 - 51018, Pieve a Nievole - Telefonare: 0572/80526.**

Offro Videopac + G7400 + Modulo basic 7420 il tutto funzionante e in ottimo stato, vendo per realizzo a £. 400.000 + S.P. regalo 2 cassette videogiochi. Telefonare o scrivere per accordi.
Ruffin Giuliano - Via Premunera, Besozzo (VA) 21023.

Offro Computer Philips G7000 Videopac con due cassette. Comprato gennaio '84, £. 250.000.
Domenico Di Natale - Via M. Regis Palazzo Maiorana 75 - 20100, Milano - Tel. 922812 - dalle ore 21.

Vendo cassette Imagic per VCS Atari 2600, Demon Attack a £. 40.000 e vendo Star Voyager a £. 30.000; vendo anche Ms. Pac-Man a £. 75.000 e S. Invaders a £. 40.000.
Giuseppe De Rossi - Via B.B. Spagnoli 61 - 00144, Roma - Tel. 06/5981903 - 19,00-20,00.

Vendo Philips G7000 più tre cassette a 200.000. **Brucia Massimo - Via Carlo Botta 4 - 20100, Milano.**

Offro Intellivision a buon prezzo. Per informazioni telefonare al 035/541145. **Di Leo Giuseppe - Via Italia 24, Almé (BG).**

Vendo Vic 20, con registratore dedicato e corso introduzione al basic e varie cassette giochi. Tutto a £. 300.000 oppure separatamente a prezzo da concordare.
Silvestri Graziano - Via Arcipelago Toscano 6 - Vada (LI) - Tel. 0586/788152.

Offro sistema Intellivision, computer keyboard, due cassette e tredici cassette gioco a £. 800.000.
Limberti Leonardo - Via Meravigliano 69 - 50100, Firenze - Tel. 0574/22790 oppure 361770.

Offro programmi su nastro a basso prezzo! **Nicolai Alessandro - Via F.lli Cervi 41, Siziano (PV).**

Vendo o scambio programmi per Commodore 64 a vecchio prezzo. **Vecchiarelli Roberto - Via F. Cilea 112 - 80100, Napoli.**

Offro console Atari 2600 seminuova in ottime condizioni, cassetta a scelta, paddle e joystick a sole £. 160.000. **Matta Enrico - Via Bobbio 14 - 10100, Torino.**

Vendo cassette Imagic per VCS Atari 2600, Demon Attak, £. 40.000 e Star Voyager a £. 30.000 vendo anche Ms. Pac-Man a £.. 75.000 S. Invaders a £. 40.000.
Giuseppe De Rossi - Via B.B. Spagnoli 61 - 00144, Roma - Tel. 06/5981903 - 19,00-20,00.

Offro Atari VCS, acquistato nel novembre 1983 a sole lire 280.000 con in regalo 4 cassette: Vanguard, Combat, Space Invaders e Ms Pac-Man
Gagliardi Fabio - Via Rizzo 18, Siracusa - Tel. 0931/32036.

CERCO

Scambio o vendo Software per Commodore 64, soprattutto in linguaggio macchina. **Francesco Billari - Via Ciovasso 4 - 20121, Milano - Tel. 02/870951.**

Cerco gioco su cassetta Falcon Patrol per C64. **Pernazza Riccardo - Piazza Giacomo Matteotti 6, Amelia (TR) - Tel. 0744/982685.**

Cerco Keystone Kapers (Activision), Starmaster (Activision), Laser Blast (Activision), Stampede (Activision), Flaque Attack (Activision). **Tel. 0524/92437.**

Cerco cartucce o cassette per Commodore Vic 20.
Nicola Fitscheider - Via Dolomiti 30 - 38032, Canazei (Trento) - Tel. 0462/61360.

Cerco modulo turbo a metà prezzo **Cagliari - Tel. 070/884834.**

Cerco possessori di MP F1 per scambio progammi e informazioni. Vogliamo fondare un club? Magari!!! Scrivere a: **Di Fiore Boris - Via Chiaia 142 - 80121, Napoli - Telefonare: 081/404101.**

Cerco una copia o fotocopia della dislocazione di memoria del Vic 20. Scambio inoltre programmi e vendo, per CBM 64. Scrivere per titoli mettendo francobollo **Fabiano Marco - Via Betulle 2, 20089, Rozzano (MI) - Tel. 8250872.**

Cerco programmi gioco o computer Art per Commodore Vic 20. Rivolgersi a:
Raoss Massimo - Via Roma 41a, Vezzano (TN) 38070 - Tel. 0461/44368.

Cerco programmi da inserire con la tastiera alfanumerica Intellivision. Chi può darmi una risposta telefoni al **40620 (0574) dalle 13.00 alle 14.00 Arri Franco - Via S. Chiara 2/a 50047 Prato (FI).**

Cerco possessori del personal computer Sharp Mz-700 per scambio programmi e per approfondirne la conoscenza. Cerco inoltre cartucce Intellivision a basso prezzo.
Massimo Moras - Via F.lli Bandiera 3 - 33170, Pordenone.

Cerco programmi giochi per Apple II registrati su floppy disk.
Cristiano Valli - Piazza Dell'Assunta 1/a - 20100, Milano. Telefonare 02/5398463.

Spettabile redazione, cerco Zx Spectrum, l6K completo di cavi.
Borandelli Alessandro - Viale Borrri 219 - 21100, Varese - Tel. 0332/261208

Compro Calcio Vic 20, cassette Atari per computer Vic 20. Cerco inoltre amici per scambio per cassette Vic 20.
Alessio Rebuscini - Via Don Minzoni 40-28021, Borgomanero (NO) - Tel. 0322/82293.

Cerco espansione di memoria per Commodore Vic 20, tale espansione deve essere da 16 Kbyte.
Di Palma Antonio - via Petrosino 10, Nocera Inferiore (SA) - Tel. 089/923810 (ore pasti).

Cerco console Atari 2600 con joystick, con cassette Pole Position e Pac Man o Ms Pac Man. Scrivete a:
Fiocchi Luca - Via Aldo Moro 23 - 42035, Castelnuovo Monti (RE) - Tel. 0522/812358.

Cerco programmi per tastiera Intellivision scambio, cartucce: Utopia, Lock'n' Chase, Microsurgeon, Star & Stike.
Tel. 0574-40620 - 40620, Prato - dalle 12 alle 14 chiedere di Franco, in assenza lasciare recapito.

Compro Coleco a £. 250.000, compro per Mattel: River Raid, Bam Rider, Q Bert, Chess, Mission X e altre anche della vecchia serie. Prezzo da definire.
Telefonare a Gigi 051/270214, possibilmente ore pasti.

Cerco una cassetta di Atari per il mio computer Apple II. Il nome della cassetta è: Donkey Kong. Indirizzo: **Simone Spreafico - Via Fatebenefratelli 27, Erbacco - Tel. 642383.**

Cerco computer Vic 20 con registratore e almeno un gioco, cassetta o cartuccia tutto in buone condizioni.
Fiocchi Luca - Via Aldo Moro 23 - 42035, Castelnuovo Monti (RE) - Tel. 0522/812358-811311.

SCAMBIO

Scambio programmi per Vic 20. Per mia lista inviare £. 450 in francobolli, gratis se inviate le vostre. Prezzo di un programma £. 2.500 solo su cassetta. **Stecca Andrea - Viale Porta Adige 58 - 45030 Boara Pol. (RO).**

Scambio Software per CBM64 tra cui Mr. Wimpy, Football, Fusman, Falcon, Patrol, Fort Apocalypse e altri utilities come Turbo Tape, Totocalcio, ecc. **Per informazioni scrivere o telefonare a: Tibollo Marco - Viale Ofanto 313 - 71100, Foggia - Tel. 0881/37555.**

Scambio per Vic 20 programmi di giochi solo in Cm su cassetta massima serietà. Si cerca cartridge Vicmon e l'espansione 16K. Scrivere a: **Areste Franco - Via Gramsci 4 - 70051, Barletta (Bari).**

Scambio programmi Commodore 64. **Talocchi Alberto - Via Don Sturzo 17 - 57029, Venturina (LI) - Tel. 0565/852207.**

Scambio per Commodore 64, vendo programmi al prezzo di £. 2000. Cassetta con 20 a £. 30.000. Scrivi o telefona. **Testi Giancarlo - Via F.P. Da Cherso 4 int. 6 - 00143, Roma - Tel. 06/5038267.**

Scambio con cassette House Trap, Zaxxon e Smurf o vendo ciascuna cassetta a £. 50.000 lire.
Biosa Salvatore - Via Aldo Moro 11 - 08100, Nuoro - Tel. 0784/200151.

Scambio programmi per Commodore 64. Ne ho più di 200. Mandatemi le vostre liste (preferisco scambiare su disco). **Gabriele Giordano - Via Perecca 11 - 81055, S. Maria C.V. (CE).**

Scambio Atari VCS 2600 + cassette Space Invaders, Surrounds, garanzia, 3 mesi di vita con Coleco in buono stato + somma mancante.
Pirozzi Nicoletta - Via A. Gramsci, Acqui Terme (AL) - Tel. 0144/51698 ore 13-14,30 - 18-19,30.

Scambio videocassetta Atari, Galaxian con qualsiasi cassetta Activision o Imagic preferibilmente River Raid, Activision.
Andrea Scagliola - Via N.S. Degli Angeli 2/6 - 17100, Savona - Tel. 019/805629.

Scambio cartucce di Commodore Vic 20. Scambio Home Baby Sitter e Speed Bingo Mat con 2 cartucce di tipo spaziale. **Chelli Nicola - Via Arrigo Luppi 5 - 44037, Jolanda Di Savoia (FE) - Tel. 0532/836636.**

Scambio programmi di giochi per Vic 20. **Rossi Enrico - Via Isorelle 8 A/3, Savignone (GE) - Tel. 010/932441.**

Scambio, vendo 100 giochi su cassetta per Commodore 64. Prenotare telefonicamente, i migliori sul mercato. **Petroccione Walter - Via Primaticcio 34 - 20146 Milano - Tel. 423400.**

Scambio programmi per CBM 64 originali Commodore per contatti. **Caterino Nunzio - Via Roma 2 - 01033, Casal Di Principe (CE) - Tel. 081/8923003.**

Scambio programmi per CBM 64 oppure vendo a prezzi fallimentari lire 2000 l'uno. Telefonare o scrivere a: **Maurizio - Via Panizzi 13 - 20146, Milano - Tel. dopo le 20, 02/427890.**

Scambio programmi per CBM 64. **Sergio Galperti - Via Giordano Bruno 7 - 25080 Ciliverghe (BS) - Tel. 030/2620417.**

Scambio programmi con tutti i ragazzi che hanno un computer Vic 20 il mio indirizzo è: **Marco Mazzoli - Via Bozzeto 51/A, Montelupo F. (Firenze) - Tel. 0571/51706.**

Per Commodore 64 più di 50 fantastici giochi su cassetta disco scambio/vendo oltre a Thelastoine, Logo, Pascalsi Mons, Basic, Basic 4, Koalapainter e molti altri. Scrivere o tel:
F. Serra - Via B. Aires 13 - 10134, Torino - Tel. 011/3299146.

Scambio programmi per CBM 64. Se interessati scrivere o telefonare a: **Lattuada Maurizio - Via Panizzi 13 - 20146, Milano - Tel. 02/427890.**

Scambio cartucce Intellivision: Frog-Bog, Astrosmash; in cambio, richiedo cartucce Intellivision: Bowling e Golf.
Andrea Carcavallo - Via XXVI Febbraio 24 - 11100, Aosta - Tel. 0165/362078.

Scambio o vendo listati e cassette Vic 20. Scambio inoltre programmi per PB 100:
Per il listino chiedere a:
Savella Luca - Tel. 011/256505 - Via Sospello 192 - 10100, Torino.

Scambio o vendo Software per Spectrum 16 o 48k. Dispongo di circa 300 titoli a prezzi bassissimi: 45.000 per un 16k (Setpac, Cyrus, Tranz ecc) 47.000 per un 48k
Armando Tarquini - Via Della Porta 35 - 65100, Pescara - Tel. 085/61609.

Scambio cartucce Intellivision con cartucce Activision Pitfall oppure River Raid, rivolgersi ad
Alessandro Raggi - Via Consalvo 146 - 80120, Napoli - Tel. 081/646897.

Scambio cassette per Atari 2600, inoltre vendo videogioco con 13 giochi inclusi: pistola, fucile e cassette intercambiabili. Vendo anche per Atari VCS 2600, cassette Centipede e Space Invaders
Massimo Bellocchi - V.le Dei Mille 56 - 20100, Milano - Tel. 02/7384831.

Scambio/vendo Philips G7000 + 3 cassette a £. 200.000, scambio cassetta registrata con joystick. Cerco amici possessori di Vic 20 per formazione del Vic Club, per scambio di idee e software
Brucia Massimo - Via Carlo Botta 4 - 20100, Milano.

Scambio software su cassetta per Commodore 64, sono assetato di programmi:
Billar Francesco - Via Giovasso 4 - 20121, Milano - Tel. 02/870951 ore pasti.

Scambio cassetta per Intellivision Astrosmash con un'altra cassetta che non sia Soccer, Lonchase, Burgertime, Poker and Black Jack.
Ferrari Domenico - via Sempione 34, Lesa (NO) - Tel. 0322/7295.

Scambio programmi Spectrum e Commodore 64
Pierozzi Roberto - Via Togliatti 2 - 59022, Follonica (GR) - Tel. 0566/44760.

Scambio due cartucce compatibili col Colecovision: 1) Cosmic Avenger con Carnival 2) Zaxxon con Donkey Kong o con Doney Kong junior o con Looping.
Pedrini Riccardo - Via Giovanni Chiassi 12 - 25100, Brescia - Tel. 030/304387.

Scambio cartuccia Intellivision, titolo Star Strike per una qualsiasi altra cartuccia di guerre stellari
Botta Marco - Via Orti Romani 12 - 26100, Cremona - Telefono 0372/36913.

Scambio numerosi programmi per Spectrum 16/48k. Telefonare o scrivere tutti i giorni dalle 14.00 alle 15.00 a:
Rosario Di Modica - Via Castelfidardo 317 - 97019, Vittoria (RG) - Tel. 0932/98352.

Scambio Zx Spectrum 16 e 48k, vendo oltre 250 programmi a £. 4000 cadauno per informazioni telefonare allo **010/365182 oppure scrivere a Yuri Grasso - V.S. Nazareno 4/11 - 16100, Genova.**

Scambio oltre 700 programmi originali inglesi per ZX Spectrum sempre in aggiornamento per informazioni scrivere
Fletsios Akis - Via Ferriera 11 - 40132, Bologna - Telefonare 051/341952.

Scambio o vendo per Intellivision: Sea Battle, Space Battle, Triple Action, Utopia. Solo zona Milano.
Telefonare a Sergio 02/6126528 ore 12,30-13,30 - 19,30-20,30.

Scambio cartucce Colecovision: Donkey Kong, Smurf, Zaxxon con ogni altra cartuccia compatibile.
Giorgio Silvio - Via O. Moreno, Savigliano - Tel. 0172/32245.

Scambio programmi per Vic 20. **Telefonare Luca Tel. 02/753291.**

CONTATTI

Il vostro giornale è strutturato molto bene. Oltre alla console Intellivision esiste anche il Computer Lucky di cui si hanno rarissime notizie. Vi prego quindi di stampare programmi su tale computer, grazie.

Sega SC 3000 cerco manuali e programmi. **Agati Marco - Via Goiran 8 - 00195, Roma - Tel. 06/310281.**

Scambio programma per CBM 64
Liberti Leonardo - Via Maragliano 69 - 50144, (FI) - Tel. 055/361770.

Scambio ogni genere di software per Zx Spectrum (16/48k). Vendo per Spectrum il gioco degli Scacchi (48k) a £. 150.000, Defender (16k) a £. 10.000 il Biliardo (16k) a £. 15.000 joystick seminuovo £. 20.000 Tr.
Daniele Giusti - Via Gramsci 7, Lodi (MI) - Tel. 0371/54989.

Attenzione, Texiani di Roma e dintorni, è nato IL-T.I.G.U. (Texas Instruments games utilily) affrettatevi perciò, iscrizione gratuita. Scrivere o telefonare a
Bugliosi Fabio V.G. Michelotti 2 - Sc. e int. 13 - 00100, Roma - Tel. 06/4381453.

Cerco soci per club Colecovision con scambi di cartucce
Giorgio Silvio - Via O. Moreno, Savigliano - Tel. 0172/32245.

ALTRO

Per i possessori del Vic 20 si apre a Napoli un club scriveteci senza impegno rispondiamo a tutti.
Cacciapuoti Ciro - Parco Hawaiano, Lotto D3 - Tel. 8942383 ore pasti.

Egregi signori, dopo essermi complimentato per l'ottima rivista, vi suggerisco di stampare programmi per il «Lucky», in quanto molti come me lo posseggono e sono desiderosi di creare nuovi giochi.
Francesco Greci - Via Partigiani d'Italia 13 - 43100, Parma - Tel. 0521/39630.

Vorrei sapere se le cartucce Robot Tank, Activision e Zaxxon Coleco sono disponibili in versione Intellivision. Amici rispondetemi.
Davide Ktosopoulos - Via Ponte Vecchio 8 - 27100, Pavia - Tel. 0382/20924.

«Wow! È un gioco fin troppo realistico».

Dove trovare il Repro Vision Center più vicino

ARZIGNANO (VI)
VIDEO PLAY - Via G. Bonazzi, 14
AVELLINO
Il Circo di Festa - Viale Italia, 36 D/E
BARI
Laterza F.lli - Via Sparano, 136
BERGAMO
Caldara Angelo - Viale Papa Giovanni, 49
CATANZARO
Gioca Model - Via M. Greco 70/72
CIVITAVECCHIA
Regal Casa - Corso Marconi, 10
CUNEO
Casati s.n.c. - Corso Nizza, 15
Gival - Via Roma, 44
FORLÌ
Tutto per il bimbo - Via G. Regnoli, 15
GENOVA
Computer Center - Via S. Vincenzo, 29 R
Centro Gioco Educativo - Corso Buenos Ayres 3 R
La Befana di Baccanti - Via Assarotti, 9
La fata dei bambini - G.ria Mazzini, 15 R
GORIZIA
Casa del giocattolo - Corso Italia, 28
LADISPOLI (Roma)
Gioca e studia - Viale Italia, 55
LECCO
Teorema di Tedeschini - Corso Martiri, 17
LIVORNO
Mondanelli Oreste - Via Ricasoli, 52
LUGO DI RAVENNA
Sogno del bambino - Via Baracca, 70
MILANO
Enar Vulcano - Viale Monza, 2
Oldani - Via Cola di Rienzo, 2
Sordini G. Carlo - Via Palmieri, 23
Supergames - Via Vitruvio, 28
MODENA
I giochi dei grandi - Via Matteotti, 20
NAPOLI
Bambino Giochi Elettronici - Via Arangio Ruiz, 48-50
Casa mia - Via F. Cilea, 115
Leonetti Ciro - Via Roma, 350
Troise Mario - Via M. Piscicelli, 25
PADOVA
Testi cav. Ferruccio - Via Santa Lucia, 23
PALERMO
Galleria del Giocattolo - Via Napoli, 55
PARMA
Hobby Center - Via P. Torelli, 1
PESCARA
Passeri Biagio - Via N. Fabrizi, 28
PISA
Hobby Centro - Via Borgo Stretto, 57
ROMA
Criel Model - Via Gregorio VII, 115/117
Del Marro s.r.l. - Via Appia Nuova, 169
Ferracuti Marisa - P.zza Medaglie d'Oro, 69/70
Galleria Tuscolana - Via Quintilio Varo, 15/19
Il Compiuter - Via Albalonga, 42/44
Lastaria Pasquale - Viale Reg. Margherita, 210
Marzi Otello - Piazza F. Carli, 4
Piromalli Luigi - Via Casilina, 459
Primi passi - Via Bevagna, 35/37
Selvaggio Damiano - Via dei Castani, 167
Simoncini Fernando - Via Vitt. Emanuele, 169
Styl Baby - Via Torrevecchia, 100
SANREMO
Pon Pon - Corso Matteotti, 140
TERNI
Stefanoni Erminio - Via C. Colombo, 3
TORINO
Calto s.r.l. - Via Massena, 77
Centro Giochi Educativo - Via Cernaia, 25
Games Center - Via B. Galliari, 4
Milly & Lalla Baby Shop - Corso Peschiera, 291
SEI Via Cibrario - Via Cibrario, 6
UDINE
Il Giocattolo 2 - Via Mercato Vecchio, 29
Supergiocattolo - Viale Volontari della Libertà, 20
VENEZIA
Ravagnan Carlo - S. Marco, 2428
VERONA
Giocare - P.tta Portichetti, 9
VITERBO
Mastro Geppetto - Via Matteotti, 55

Per le zone attualmente non servite, richiedete informazioni presso il Distributore esclusivo per l'Italia:

La Mini Miniera s.a.s.
Via M. Peano, 19 - 12100 Cuneo - Tel. (0171) 65.400

home vision®

NUOVO - UNICO - RIVOLUZIONARIO

Il primo ed unico sistema di registrazione di cartucce per Videogiochi

← Cartuccia Home Vision
compatibile VCS ATARI®
Disponibili oltre 20 titoli
2-3 nuovi ogni mese.

← Repro Game Home Vision
In dotazione ai Repro Vision Center.
Permette di registrare un gioco in massimo 4 secondi.

← Repro Cart Home Vision
Su questa speciale cartuccia si possono registrare, uno dopo l'altro, tutti i giochi Home Vision.

Questo è il Repro Vision System!

Eccone i costi:

Repro Cart con gioco + 1 Cartuccia	L. 150.000
Tessera del Club Home Vision (facoltativa)	L. 20.000
Ogni registrazione (con tessera del Club)	L. 5.000
Calcolando 20 registrazioni nel 1984	L. 100.000

Con sole 270.000 lire avete la possibilità di divertirvi con oltre 20 videogiochi nuovi e vi resta la Repro Cart per altri 1000 giochi.

Chi vi fa giocare così tanto con così poca spesa?

Inoltre:

16 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 55.000
4 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 35.000
8 cartucce compatibili COLECO ™	L. 73.000

HIT PARADE DEI VIDEOGAMES

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VENDUTI IN ITALIA

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	Q-BERT	Parker
2	POLE POSITION	Atari
3	ZAXXON	CBS Coleco
4	PITFALL II	Activision
5	DONKEY KONG	CBS
6	FATHOM	Imagic
7	DECATHLON	Activision
8	CACCIA AL DRAGO	Philips

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VOTATI DAI NOSTRI LETTORI

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	BURGERTIME	Intellivision
2	ZAXXON	CBS
3	PITFALL	Activision
4	DECATHLON	Activision
5	DONKEY KONG	CBS
6	POLE POSITION	Atari
7	DRACULA	Imagic
8	Q-BERT	Parker

I VIDEOGAMES DA BAR PREFERITI DAL PUBBLICO

	TITOLO DEL GIOCO
1	POLE POSITION
2	POPEYE
3	DONKEY KONG
4	TRON
5	TURBO
6	CENTIPEDE
7	HIPER OLIMPIC
8	PENGO

A VIDEO SPENTO

UOMINI, IDEE, STRATEGIE DEL MERCATO

RICCIARDI: HOME COMPUTERS PRONTI AL DECOLLO

«Chi sono le persone che "muovono" l'industria dei videogames»? Guido Ricciardi responsabile dell'agenzia VPR, parla delle iniziative e delle strategie necessarie per lanciare sul mercato i nuovi prodotti. E intanto nascono i clubs di informatica: questo mese vi presentiamo lo Zeta Club.

La V.P.R. è l'agenzia che cura le pubbliche relazioni della CBS Colecovision; per saperne di più siamo andati in Via Mascheroni a Milano a scambiare quattro chiacchiere con Guido Ricciardi, ventottenne giornalista e responsabile dell'Ufficio Stampa V.P.R. Ci interessa innanzitutto sapere come una agenzia di pubbliche relazioni lavora per una casa di videogiochi e quali particolari strategie vengano adoperate. Ricciardi ci ha raccontato come lui stesso si muove all'interno di questo «mondo»: «Non occorrono mosse particolari — ci ha detto — e quindi ho subito tentato di individuare le caratteristiche dei prodotti CBS per poi sfruttarle al meglio. Quest'anno ad esempio il modulo ad espansione TURBO ci ha suggerito una simpatica operazione, far giocare alcuni dei migliori piloti di Formula 1 con il nostro videogioco: Piquet, Alboreto, Arnoux, de Cesaris, Giacomelli e persino Bernie Ecclestone si sono dati battaglia con più o meno brillanti risultati. In linea generale ho sempre cercato di trattenere buoni rapporti e di soddisfare le scandenze temporali, molto spesso tutt'altro che elastiche della stampa, esigenze molto importanti che a mio avviso nel settore dell'elettronica in generale sono spesso trascurate o non tenute nella dovuta considerazione. Mi preoccupo di tutto ciò che riguarda la precisione, l'efficenza e la praticità del materiale stampa specialmente nelle manifestazioni più importanti del nostro settore, come durante il "Salone del Giocattolo" a gennaio e come cercherò di fare al "SIM-HIFI" dal 6 al 10 settembre prossimo a Milano. Per ogni nuovo prodotto tre sono le operazioni da fare: giocarlo, descriverlo il più dettagliatamente possibile e qualora si presenti l'occasione favorevole creargli un grande avvenimento attorno. Provare ogni nuova cassetta è il primo passo fondamentale, mi piace scoprire da solo i pregi e, perchè no, i difetti di ogni gioco senza leggere, quando ciò sia possibile, le istruzioni. Secondo me non ci si può occupare di videogiochi senza giocarli. I più grossi consumatori di questi prodotti sono senza dubbio i giovanissimi ma sono certo che il fenomeno interessa anche i più grandi e fra quelli mi ci metto anch'io. Questa mia idea traspare anche dalle descrizioni dei games e dal materiale informativo che io curo: cerco sempre di coinvolgere un pubblico sempre più vasto sia nella scelta del linguaggio, sia contattando le riviste non solo nel settore, sia negli avvenimenti che intorno ai nostri prodotti costruiamo. Non credo molto infatti ai concorsi, alle gare con l'invio di fotografie di punteggi e alle manifestazioni troppo specifiche. Preferisco invece una iniziativa, magari una sola in un anno ma che sia di forte impatto, aggressiva, il più possibile nuova». Con il nostro incontro abbiamo colto anche l'occasione per conoscere le opinioni di un operatore del settore sul mercato italiano dei videogiochi. «Il mercato italiano — ci ha spiegato — è legato a quello americano, ne subisce gli alti e i bassi con un certo ritardo. Negli Stati Uniti, per intenderci in questo ultimo periodo il mercato di videogames ha subito una flessione, flessione determinata in gran parte della crescita e sempre più grande diffusione degli home-computers che hanno sensibilmente alterato i precedenti equilibri; tuttavia in Italia è prematuro parlare di crisi del settore, siamo in una fase di transizione: i videogiochi hanno ancora molte novità da offrire e gli home-computers non sono ancora decollati vertiginosamente. Certo è che molte delle industrie dei videogiochi stanno prendendo le misure nei confronti di questo nuovo fenomeno, sia proponendo in versione computer i loro giochi di maggior successo o addirittura entrando direttamente in questo mercato». — *Emanuele Rimini*

Sopra, l'home computer Adam della CBS. A destra, lo schermo di *Buck Rogers*, un gioco per Adam. A sinistra, Guido Ricciardi dell'ufficio stampa della VPR.

Basic in pocket al "Z club"

Milano, Corso Magenta, piazza S. Maria delle grazie, via Ruffini: ci siamo! Cerco dove sia il numero cinque; trovatolo, entro nel cortile interno della casa, dove c'è la sede dello Zeta Club. Ad accogliermi, sulla porta, c'è Filippo, studente del terzo anno di ingegneria elettronica, e istruttore di informatica al club. Nella mano destra una sigaretta accesa, costante di tutto il nostro incontro: sulle labbra un ampio sorriso. Assieme a Filippo c'è Paolo, suo allievo, studente del secondo anno di liceo scientifico.

Dapprima chiedo a Filippo come è sorto il Club. «Lo Zeta», mi risponde, «è nato ormai quasi vent'anni fa, promosso da un gruppo di genitori, per migliorare la formazione dei ragazzi, affiancando e completando il compito educativo della famiglia. I soci del Club, che sono ragazzi tra i nove e i diciassette anni, possono scegliere tra le attività che si svolgono ordinariamente, attività sportive, culturali, e tecniche, come è appunto il corso di informatica; naturalmente, tutte queste attività si svolgono in orari compatibili con gli impegni scolastici. Poi ogni socio può contare sull'aiuto del direttore di gruppo, un amico più grande che lo indirizza negli studi e nelle attività.». «E tu che attività hai scelto?» chiedo a Paolo. «Essenzialmente seguo quella di informatica». «Senti Filippo, e i corsi di informatica, come si svolgono?». «Ci sono diversi livelli, a seconda dell'età dei partecipanti. Si inizia dalla prima media, con il corso *Pocket 1*, dove insegnano ad utilizzare, appunto, le macchinette *Pocket*, tascabili e non programmabili, soprattutto alcune Casio di facile uso. Poi l'anno successivo inizia il *Pocket 2*, in cui utilizziamo delle Casio programmabili: i ragazzi iniziano così ad acquistare un po' di logica informatica. Finalmente, si passa ad un corso di introduzione al Basic, fondamento necessario per affrontare *Basic 1* e *Basic 2*, i due cicli di lezioni per i ragazzi più grandi dello *Zeta Master*, che svolgiamo con l'ausilio di un Apple II, con stampante».

«Sai», interviene Paolo, «all'inizio ero un po' scocciato di dover lavorare su delle piccole macchinette, e di non poter usare ancora l'Apple. Poi però mi sono ricreduto, ed ho capito l'utilità di iniziare dalle cose più semplici per giungere a quelle più complesse; se non avessi iniziato dalle Casio, non penso proprio che adesso sarei stato in grado di programmare il personal». «A proposito», chiedo, «quali sono i programmi che realizzate nei due corsi Basic?». «Io e gli altri insegnanti», risponde Filippo, «cerchiamo di insegnar loro soprattutto quei programmi che possano risultare utili da un punto di vista scolastico. Naturalmente poi cerchiamo di fornirgli le basi perché in modo autonomo siano loro stessi in grado di impostare i più diversi programmi» «Quali, per esempio?» chiedo a Paolo. «Beh, l'altro giorno ho iniziato a realizzare un programmino che permetta di catalogare sistematicamente i libri della biblioteca di papà; e poi, con i miei amici stiamo anche realizzando alcuni videogames; i primi erano molto semplici, ma adesso abbiamo impostato qualche programma ben più complesso, grazie anche ad alcuni suggerimenti della vostra rivista». — *Andrea Bettetini*

RASSEGNA STAMPA

L'EUROPEO

Stendere una complessa relazione di lavoro, elaborare una lettera o un documento importante diventa facile con un programma appena uscito in Inghilterra. Si chiama *BrainStorm* e, secondo il suo ideatore, è un «ideas processor», cioè un elaboratore di idee. *BrainStorm* somiglia al modo naturale di prendere appunti per poi correggerli e riordinarli. L'utente scrive le idee che gli passano per la mente senza preoccuparsi di dar loro una forma e una collocazione definitiva. Ciascuna annotazione viene contrassegnata da una parola-chiave, o titolo, che serve poi per identificare e richiamare facilmente quella parte di scritto che interessa e spostarla dove si vuole all'interno del discorso.

PANORAMA

Si chiama *La vendetta dei cammelli mutanti*, si gioca facendo girare sul sofisticato home computer Commodore 64 una cassetta distribuita dalla Bits & Bytes, e ha tutte le carte in regola per dare il via a una nuova generazione di videogames: quella del gioco rock-demenziale, un raffinato mix di forme incongrue, colori elettrici, frasi ironiche che compaiono sullo schermo e musiche sintetizzate.

Primo schermo: un cammello caricato al neutronio (via via che la carica si esaurisce il colore del manto vira al violetto) si staglia contro delle palme rotanti. Nenia orientale; sullo schermo compare la presentazione di Jeff Minter, il programmatore: «Mi piacciono davvero i cammelli... ma anche i lama sono adorabili» (allusione alla ditta Lamasoft, che produce la cassetta). Sullo sfondo appaiono piramidi gialle con grandi occhioni neri; brano di musica minimalista. «Grazie a chi ha inventato lo *sprite*» (un procedimento di animazione elettronica molto usato nel gioco) prosegue la scritta. «Grazie al cane che non mi ha masticato il floppy disk; grazie a voi che avete comprato il gioco... a meno che non l'abbiate copiato, nel qual caso, che le pulci di mille cammelli infestino per sempre le vostre ascelle!». Stacco musicale, il gioco comincia.

Quarantadue schermi, che si possono affrontare in ordine o casualmente: ognuno ha un titolo e una colonna sonora, che si collegano ironicamente alle immagini. «Raindrops keep falling on my beast» (Gocce di pioggia... sul mio animale) dice lo schermo, e mentre il computer suona il tema di *Butch Cassidy* il cammello si deve battere contro gocce a forma di cani e gatti (in inglese «piove cani e gatti» significa diluvia). Poi una canzone dei Pink Floyd: *Careful with that axe, Eugene* (Fai piano con quell'accetta, Eugenio) e sullo schermo compaiono dei mutanti a forma di ascia. «Un po' di tè, reverendo?» chiede il computer, facendo il verso a Miss Marple; e gocce di liquido velenoso cadono sul povero cammello. Quindi il cammello esclama: «Non ci siamo già visti da qualche parte?» e, contro di lui si avventano i più famosi personaggi dei videogiochi, dagli *Space Invaders a Pac-man*.

Non solo un gioco, insomma, ma un videoclip da ascoltare, da guardare e da godere frase per frase. — *Alberto Farina*

Ringraziamo tutti voi per la partecipazione a queste nostre iniziative. Abbiamo letto le vostre numerosissime cartoline e in base a queste abbiamo compilato la classifica dei vostri giochi preferiti pubblicata a pag. 79. In ogni numero troverete anche la rubrica dedicata alle vostre inserzioni. E ora compilate queste due cedole e inviatele alla nostra redazione.

Quali sono i tuoi games preferiti? Con quali video da bar ti diverti di più? Elenca nella cedola riprodotta qui a fianco i titoli dei giochi che vuoi votare, classificandoli in ordine di preferenza. Invia poi la cedola in busta chiusa al nostro indirizzo. Nella «Hit parade dei videogames» pubblicheremo ogni mese la classifica dei giochi preferiti dai nostri lettori.

LA CLASSIFICA DEI NOSTRI LETTORI

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES
VIA T. SPERI 8, 20154 MILANO

COGNOME ____________ NOME ____________

INDIRIZZO ____________ ETÀ ______

	Marca	VIDEOGAMES DA CASA Titolo cartuccia	VIDEO DA BAR Titolo gioco
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Se vuoi acquistare, vendere, scambiare computer, console cartucce, programmi o altro materiale, se cerchi contatti per confrontare le tue esperienze, compila la cedola pubblicata qui a fianco e inviala in busta chiusa al nostro indirizzo. In ogni numero troverai una rubrica interamente dedicata ai tuoi annunci.

DOMANDA DI INSERZIONE

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES
VIA T. SPERI 8, 20154 MILANO

☐ OFFRO
☐ CERCO
☐ SCAMBIO
☐ CONTATTI
☐ ALTRO

Segna con una X la rubrica scelta e scrivi il testo nelle apposite caselle (non più di 22 lettere per riga compresi spazi e punteggiatura). Non dimenticarti di indicare il tuo nome, cognome, indirizzo e numero telefonico.

Nuovo da ACTIVISION® per il tuo
HOMECOMPUTER
i videogiochi in cassetta da giocare
con COMMODORE 64.
PITFALL, PITFALL II,
H.E.R.O., BEAMRIDER,
DECATHLON, ZENJI!.
Con questi cinque entusiasmanti titoli, ACTIVISION irrompe nel mercato del SOFTWARE.
Cinque videogiochi che nella versione in "cartuccia" sono stati altrettanti best sellers.
E' chiaro che lo saranno anche per il tuo HOME COMPUTER. Sì, perchè la qualità è sempre ACTIVISION!
POWER
26190
I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da
MIWA trading srl. Centro Direz. Milano-Fiori Strada 7 Palazzo T1
20089 ROZZANO (MI) tel. 8256289-8256921
ACTIVISION®
E fai parte del gioco.
Activamente.
open